HECHO CON
PIXELS
12
3DO
POLÍGONOS, FMV Y 3DO

RETRO CON

PIXELS

Imagen del rodaje de las secuencias FMV de Doom para 3DO, que nunca llegaron a ver la luz.

Tiempos de cambio, tiempos multimedia

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

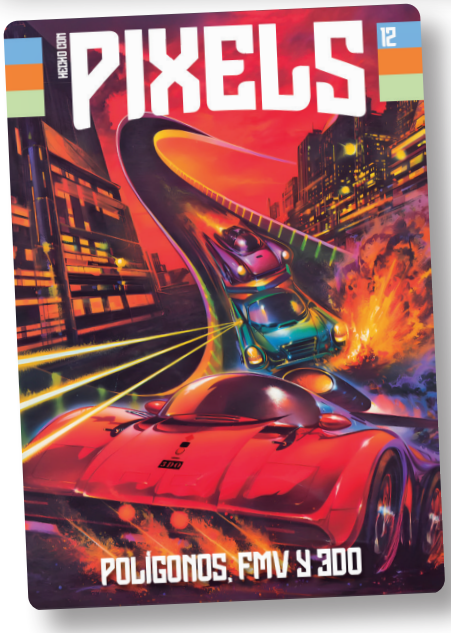
Suele decirse que “lo inalterable es el cambio”, o que las “crisis son momentos de oportunidad”. Como no quiero convertir estas palabras en una especie de sesión *coach*, diré que no les falta razón, pero que tampoco hay que tomárselo al pie de la letra.

En los 90, a principios, un nuevo formato vino a revolucionar el panorama de la informática y los videojuegos. Obligó a muchos a evolucionar y adoptarlo, a la carrera, y puso en jaque a compañías que vivían felices con sus discos, casetes y cartuchos. El **Compact Disc**, o el **CD-ROM**, nos trajo como resultado a un hijo aventajado de ese espíritu multimedia que nos embaucó a todos en aquellos tiempos. Y su nombre lo conocéis de sobra: **3DO**. Un sueño de un veterano de la industria que quiso repetir la fórmula **MSX** pero en el ámbito de las consolas, con poco éxito, vista la escasa trascendencia que tuvo.

Tal vez por la fatalidad de su historia le hemos dedicado buena parte de este número 12 de **PIXELS,** intentando comprender lo que se escondió detrás de sus evidentes e innumerables innovaciones que nos trajo, todas hijas de su época.

Espero que este número de **PIXELS** sea de tu agrado. Que disfrutes con lo que te contamos y, como siempre, te quiero dar las gracias por seguir apoyando un proyecto que sin ti no sería lo mismo. Gracias por seguir ahí.

Suscríbete a Pixels y Microhobby en nuestra tienda



Próximos números

Pixels nº13 y Microhobby nº224

A la venta el	Envíos a partir del	Digital a partir del
2 de marzo	27 de marzo	26 de marzo

tienda.hechoconpixels.com

SUMARIO

Nº12_3DO_y_compañía

Este número de **PIXELS** nos hemos querido acordar de uno de los fenómenos culturales más grandes que los videojuegos han dado al mundo en los últimos 50 años. ¿Que no?

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
14 26 54	Ajuste de cuentas
28	Ahora lo ves
42	Suelta la gallina
44	Mi Periférico favorito
56 64 74	Me Robó el corazón
66	Aprended abuelos
78	Placer culpable

06 ›

3DO EN ESPAÑA
Goldstar llega a nuestro país.
por **Sonia Herranz**

‹ 16

TRIP HAWKINS Y 3DO
Un sueño hecho hardware.
por **José Luis Sanz**

32 ›

MEMORIAS DE SUPER JUEGOS
Así llegó 3DO a la redacción.
por **Marcos García**

‹ 46

JANE WHITTAKER
Trotamundos de los videojuegos.
por **José Luis Molina**

58 ›

FULL MOTION VIDEO
Multimedia y CD-ROM en 3DO.
por **José Luis Sanz**

‹ 68

X-WING VS TIE FIGHTER
Dentro de la Zona de Microsoft.
por **José Luis Sanz**

76 ›

LANZAMIENTO DELIRANTE
Una entrevista y un despropósito.
por **José Luis Sanz**

Cuando 3DO asomó la patita en España...

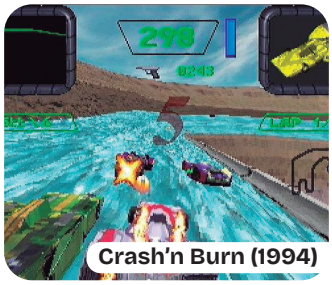
... de manera oficial

Modelo de 3DO de Goldstar que llegó a España oficialmente.

Los años 90 han sido uno de los periodos más divertidos y moviditos de la historia. Un hervidero de nuevas ideas y consolas que aparecían y desaparecían a toda velocidad. Como 3DO.

por **Sonia Herranz**

A estas alturas no hace falta que os diga que **3DO** se lanzó en octubre de 1993 en Estados Unidos y que se supone que en septiembre de 1994 llegó a Europa. Pero ese dato, que es el repetido hasta la saciedad, no se puede aplicar por igual a todos los países europeos. Si en el 94 querías una 3DO en España tenías que recurrir al mercado de importación y hacerte con una consola, normalmente procedente de Reino Unido, por un precio que no solía bajar de las 99.900 pesetas. Una burrada.



Crash'n Burn (1994)

Aunque es cierto que las revistas españolas de la época hablaban de 3DO, de sus juegos, de su potencia y de su potencial, no es menos cierto que la consola estaba muy lejos de llegar a nuestras tierras. De hecho, las primeras publicidades de tiendas que la vendían de importación en España no aparecieron hasta principios del 95 y Centro Mail no empezó a venderla, de importación, por supuesto, hasta marzo del 95 y a casi 100.000 pesetas, cuando ya se podía comprar una Neo Geo por 30.000 y una Neo Geo CD por 85.000. No, **3DO** no se distribuyó en España en el 94, por mucho

La 3DO de Golstar (no Panasonic) | Aunque el modelo que hemos visto hasta la saciedad es el de Panasonic, lo que se vendió oficialmente en España fue la máquina fabricada por Goldstar. Como sabéis, las tripas era básicamente las mismas.

que lo hayamos leído todos por todas partes.

Los primeros juegos sin consola

Es muy probable que el extraño modelo de negocio diseñado por **3DO Company** tuviera algo que ver con este problema. Sin nadie que centralizase la distribución y el marketing era difícil conseguir que el producto se vendiera igual por toda Europa. Panasonic, la primera fabricante, no debió ver las cosas claras en España y la consola permanecía en un limbo que, para las editoras de videojuegos, no era nada favorable. Si no hay consolas no se venden juegos y recuperar la inversión en desarrollo se complica. La principal perjudicada por esta situación era **Electronic Arts**, que había dado el "do" de pecho con sus juegos para 3DO. Puede que **The Need for Speed** no fuera el juego de carreras más veloz de la época, pero sin duda era el más espectacular, una perita en dulce para los amantes del motor, con su impecable reproducción de deportivos reales y esa vista interior que te

La consola llegó a tener revistas centradas solo en sus novedades. Como la «3DO magazine» en Reino Unido.

Street Fighter II Turbo (1994)

hacía saltar las lágrimas de la emoción. Y qué decir de **Road Rash**… Aunque no te gusten las motos, como es mi caso, es de justicia reconocer que la versión de **3DO** era la mejor con diferencia. Y eso sin olvidarnos de la mejor edición de **FIFA Soccer** jugada hasta la fecha, y de productos tan rompedores en consola en la época como **Shock Wave** o **Super Wing Commander**. Electronic Arts decidió tomar cartas en el asunto y en la primavera de 1995 la distribuidora **Dro Soft** (que terminaría convirtiéndose en **EA España**) lanzó de manera oficial en nuestro país los primeros juegos para 3DO, aunque la consola no se vendiera oficialmente. En **Hobby Consolas** se publicó un reportaje al respecto, puntuando esos primeros títulos, en el número 43, el de **abril de 1995**. Lejos queda, como veis, ese septiembre del 94.

A todo esto, **SEGA Saturn** y **PlayStation** ya están dando guerra en Japón y las dos

Way of the Warrior (1994)

3DO, al principio solo de importación | Si querías una 3DO en España a principios del 95 tenías que recurrir al mercado de importación. Muchas tiendas y algunas cadenas te vendían la consola, pero por la friolera de 100.000 pesetas y los juegos a 10.000.

se venden de importación en nuestro país a un precio similar al de 3DO, del que, por cierto, ya hay un nuevo modelo de **Panasonic**, el **FZ-10**. Aquí, por supuesto, nada de nada.

Y la máquina, ¿para cuándo?

Mientras el mundo se preguntaba qué es lo que podría hacer **Sony** compitiendo con SEGA y Nintendo, el CD-i andaba por ahí obligándonos a entender qué era eso del multimedia;

Atari sacaba colmillos (pero poco) con Jaguar; **Commodore** lo intentaba con Amiga CD 32; se hablaba de **Apple** y Pippin, de Project Dolphin (luego Ultra 64, luego Nintendo 64) y hasta se anuncia **M2** como el avance definitivo para **3DO**; pero en nuestro país la consola sigue sin venderse oficialmente. En la **Hobby Consolas** de mayo se dice que

¿Y cómo fueron los análisis en Hobby Consolas? | Si no me equivoco (y si es así, ha sido por poco), solo tres juegos aparecieron analizados en **Hobby Consolas** tras el lanzamiento oficial de 3DO en España. Una buena muestra del poco fuelle que tuvo la consola y de lo poquito que Goldstar aguantó el tirón. Fueron **The Foes of Ali**, **Shockwave 2** y **Psychic Detective**... todos de Electronic Arts, por supuesto.

Las apariciones de 3DO en Hobby Consolas | Pues fueron muy numerosas desde 1993. Se le hizo un seguimiento como a todas las máquinas next-gen en secciones como **Hi-Tech** y **Game Masters**. Pero como la consola nunca llegaba se quedó sin un reportaje propio, como sí se hizo con **Atari Jaguar** o con el mismísimo **Philips CD-i**.

"Goldstar lanzará por fin su versión en junio del 95…", pero lo cierto es que en julio ya se hablaba de septiembre y hasta el número 50 no se confirmó el "sigiloso lanzamiento de 3DO". En esas fechas, cuando **Centro Mail** liquidaba las **TurboGrafx** y continuaba vendiendo SEGA 32X, 3DO seguía sin aparecer en su publicidad. Y no me negaréis que la publicidad de Centro Mail en los 90 era el pozo de los deseos de los jugadores del momento.

En el número 51 de **Hobby Consolas**, metidos casi en diciembre del 95, aparece una entrevista a **Antonio Rico**, director comercial de Goldstar España. La consola ya se vende oficialmente por 69.900 pesetas en un pack con **FIFA Soccer**, que ya tiene dos años. Teniendo en cuenta la inflación serían unos 600 euros y no olvidemos que en todo ese proceso las esperadísimas SEGA Saturn y PlayStation ya habían aterrizado en España. Es más, PlayStation se vendía al mismo precio y Saturn solo costaba 10.000

Entrevista con Goldstar | Goldstar (la actual LG) lanzó la máquina en España a finales del 95, así, de sopetón, sin avisar. Con la máquina ya en la calle, me pasé por sus oficinas para entrevistar a **Antonio Rico**. No fue para nada realista en sus previsiones, probablemente porque no sabía de qué hablaba exactamente.

Los primeros juegos que llegaron a España | Meses antes de que la consola se pudiera comprar de manera oficial en España, **Dro Soft** lanzó una tanda de juegos de Electronic Arts. No recuerdo ninguna otra ocasión en la que el software se adelantara al hardware por casi medio año… Eso sí, los juegos molaban mucho: **FIFA International Soccer**, **The Need for Speed**, **Road Rash**, **Super Wing Commander** y **Shockwave**. Por desgracia, muchos de otras compañías nunca llegaron aquí, salvo en las tiendas de importación.

pesetas más. ¿A alguien le extraña que este lanzamiento pasara sin pena ni gloria?

Antonio Rico echaba las campanas al vuelo: prometía traer todo el software disponible (en ese momento solo se vendían los juegos de EA), una agresiva política de precios en los próximos meses, lanzar M2… incluso dijo que "la gran ventaja de 3DO es que nunca quedaría desfasada". Durante algunos meses (tampoco muchos) en Hobby Consolas se analizaron algunos juegos (pocos) de **3DO** y todos eran de Electronic Arts. La consola, esa que prometía ser la más rompedora del mercado y con más futuro, se quedó en nada. Y no solo en nuestro país, ya que dejó

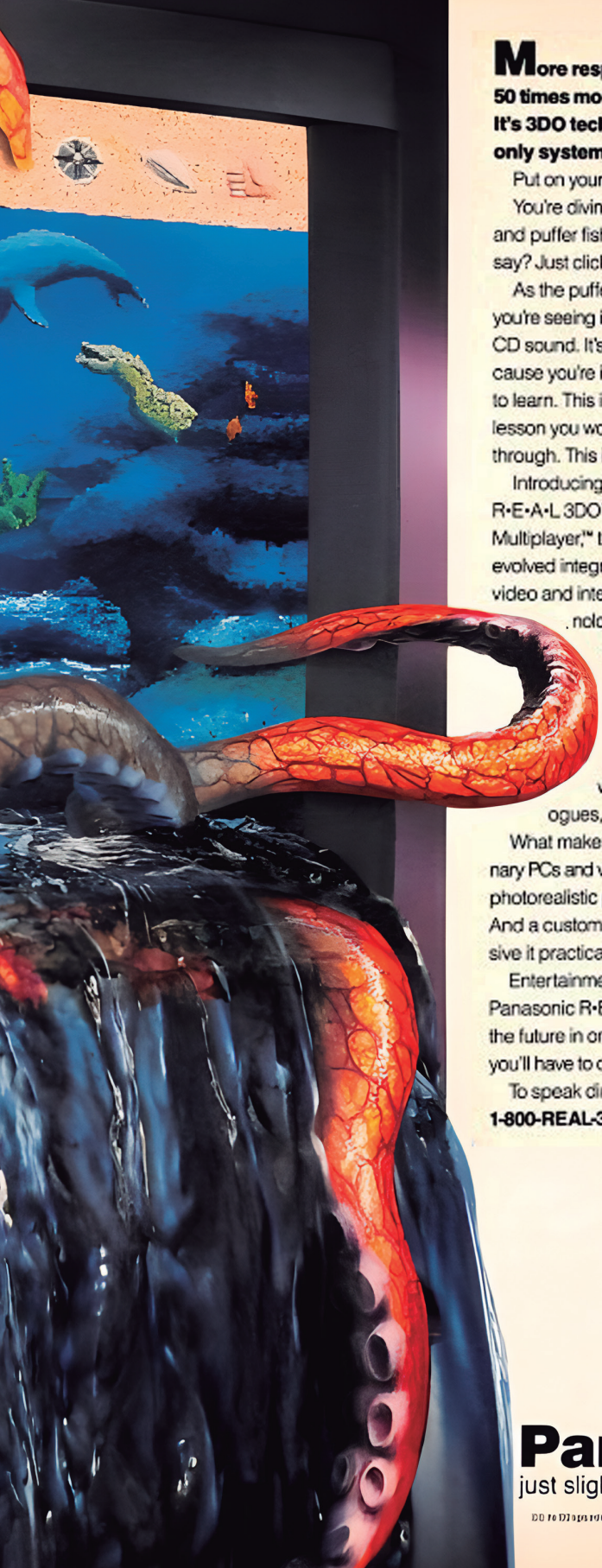
VR Stalker (1994)

de fabricarse en 1996. ¿Y cuándo dejó de venderse en España?, pues no sé qué deciros, aunque la pregunta sería, ¿cuántas consolas llegó a vender Goldstar aquí?

El modelo de negocio ideado por **3DO Company** no fue ni de lejos el adecuado. La idea era buena: crear un estándar para que cualquiera pudiera fabricarlas, algo así como un PC o un reproductor de vídeo. Lo malo es que el PC ya existía y cualquiera podía editar y fabricar su propia cinta de vídeo, sin pasar por una "Company"…

Y por cierto, nunca llegué a tener una **3DO** en propiedad. Quise esperar a pillar una "oficial" y cuando la oficial quiso llegar creo que ya no me quedaban ahorros. Seguramente a muchos os pasara lo mismo, ¿no?

Sea of Cortez



More responsive, more colorful, and up to 50 times more powerful than ordinary systems. It's 3DO technology and Panasonic makes the only system that has it.

A 3DO EXPERIENCE™

Put on your oxygen tank; this is no video fish bowl.

You're diving in the Sea of Cortez, where manta rays, barracudas and puffer fish swim gracefully around you. What's a puffer fish, you say? Just click it on your screen and you'll find out.

As the puffer fish swims before you, a narrator describes it. What you're seeing is actual filmed footage. What you're hearing is full, digital CD sound. It's a lot like educational television, only much more fun. Because you're in control. Go where you want to go; learn what you want to learn. This is one biology lesson you won't be sleeping through. This is R•E•A•L.

Oceans Below,™ from the Software Toolworks and Amazing Media, uses actual filmed scenes.

Introducing the Panasonic R•E•A•L 3DO™ Interactive Multiplayer,™ the most highly evolved integration of audio, video and interactive technology available. It plays audio and photo CDs, and soon, with an optional adapter, full-length movies. And it will introduce you to a stunning new generation of interactive education, information and entertainment software, from games, sports and flight simulators to travelogues, music and children's programs.

What makes R•E•A•L so real? Up to 50 times more power than ordinary PCs and video game systems. Up to 16 million displayable colors for photorealistic picture quality. Right and left outputs for stereo hookup. And a custom multimedia architecture that makes R•E•A•L so responsive it practically redefines interactivity.

Entertainment, music and more interaction than ever—the Panasonic R•E•A•L 3DO Interactive Multiplayer brings you the future in one amazing unit. But be warned: sooner or later you'll have to come up for air.

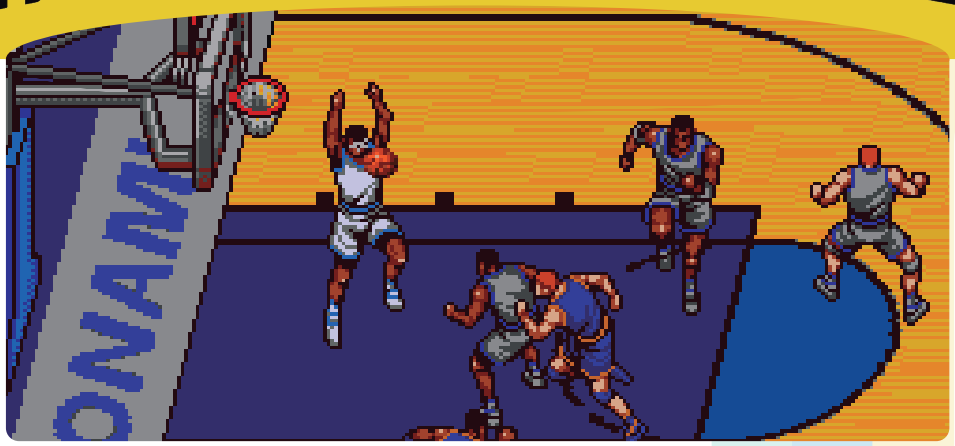
To speak directly to the dealer nearest you, call **1-800-REAL-3DO.**

3DO

R•E•A•L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Panasonic®
just slightly ahead of our time.®

AJUSTE DE CUENTAS



Ni puntuando bajo acertamos la nota

Los juegos de baloncesto han sido siempre un buen nido de diversión, sobre todo cuando te enfrentas a un colega. Y este Hyperdunk, de Konami, tenía muy buena pinta.

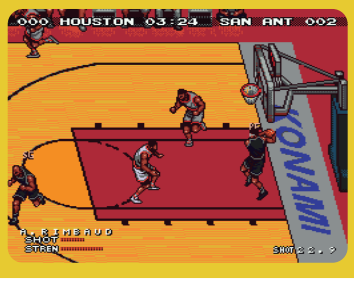
por **I.M. Predator**

MEGA DRIVE

En el año 1994 los juegos de baloncesto habían mutado. De aquellos colosales **One on One** o **Lakers vs Celtics**, habíamos pasado, por obra y gracia de Midway, a los **NBA Jam** y similares. **Konami**, en la cúspide en aquellos tiempos, decidió que quería su propio juego-espectáculo y se atrevió con **Hyperdunk** (**Double Dribble** en otros lares) en consolas.

Tengo que decir que, revisitando el juego en estos días, es evidente que nos quedamos largos con la nota. En realidad **Konami** se merecía un fuerte tirón de orejas al querer replicar aquella fórmula de los **NBA Jam** sin que se notara. Pero se notó, y mucho, porque el juego se queda en un territorio que no le deja cerca de ninguno de los dos extremos: el simulador fiel y real o la parodia centrada solo en divertir.

Algo así fue lo que debimos querer decir tanto **Pepo** (**The Scope**) como yo en nuestras valoraciones, que dejaron una puntuación de 72. Lo que traducido a una nota de examen de EGB era algo así como un notable. Y era obvio que **Hyperdunk** no se acercaba siquiera al bien. Como mucho, un aprobado raspa-

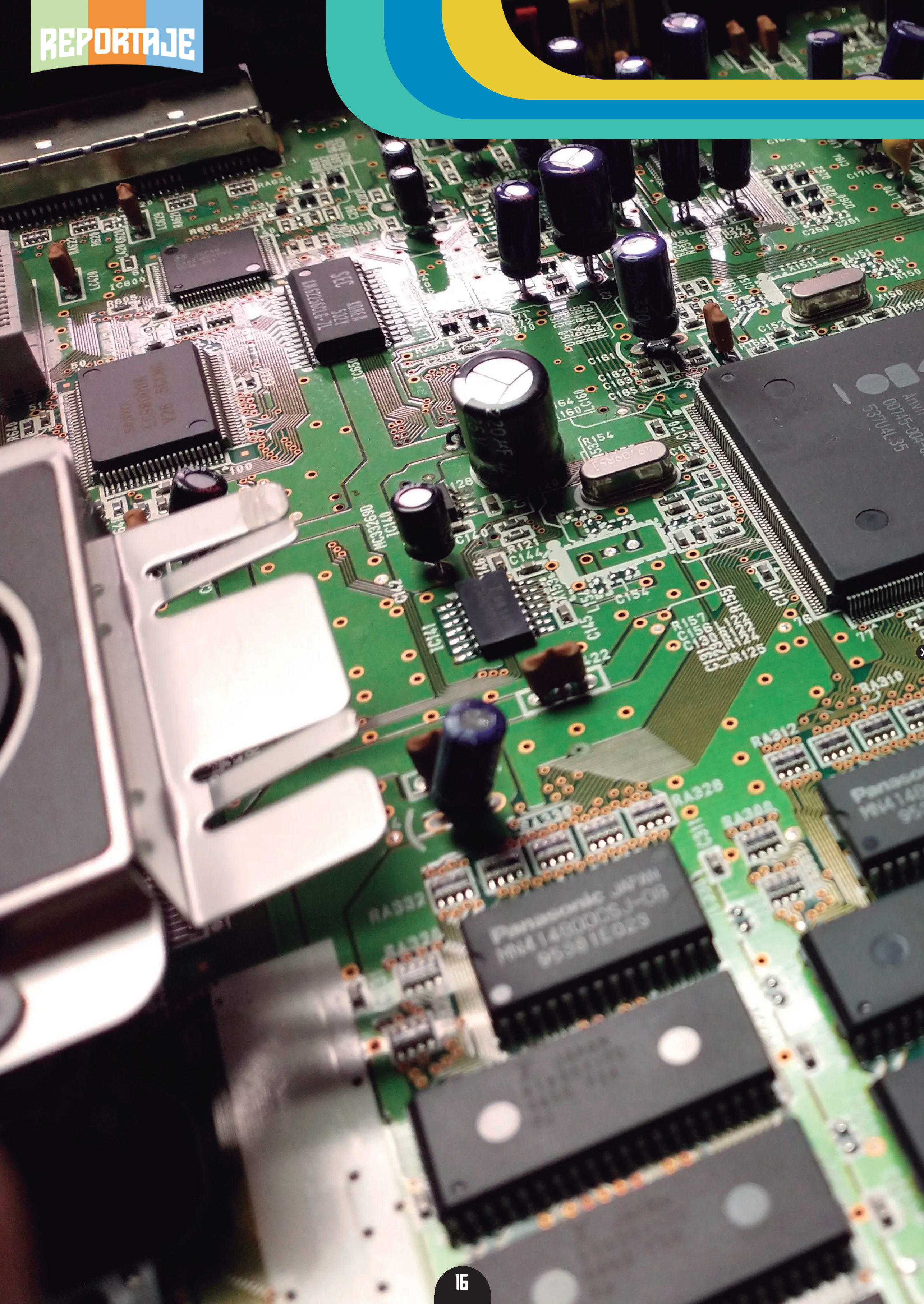


do como los estudiantes que lo dejan todo para el final.

Es cierto que el juego tenía sus virtudes. Por ejemplo, que era posible jugar contra otros tres colegas a la vez en la misma consola, con un multitap, y que guardaba algunos momentos interesantes con ciertos movimientos, regates, mates... pero daba la apariencia de estar en las raspas. Como un regalo mal empaquetado al que le faltaban lazos y moños para que luciera más atractivo.

Tal vez una muestra de esa desidia que despertó en nosotros fue el comentario de Pepo, que comienza así: "¿Tenéis que leer otra vez un comentario lamentable de **Némesis**?, ¿el último número de **MOBBY CONSOLAS** ya está en el kiosco? Todas esas desagradables sensaciones cotidianas se concentran en una sola partida de **Hyperdunk**". Y digo yo, ¿si tan malo nos parecía, por qué dejamos ese 72 de puntuación final ahí luciendo en la página? Es obvio que faltó algo de comunicación, o simplemente eran los usos de aquella época en la que un 70 era ya una nota terrible. Da igual, ahora por fin puedo actualizarla como merece...

Análisis original del juego publicado en el número 12 de la revista Mega Sega (abril de 1994).


Panasonic JAPAN

Trip Hawkins, 3DO y el estándar que pudo reinar

Dicen que la historia siempre la escriben los vencedores y en el mundo de los videojuegos no es diferente. Aunque en esta ocasión, se impone valorar lo que significó 3DO.

por **José Luis Sanz**

Hoy nos vamos a detener en un sistema que apenas superó un par de años de vida, que se adelantó un año a Sony y SEGA y varios a Nintendo y, lo más importante de todo, que intentó crear un estándar que sirviera a toda la industria para unificar el mercado alrededor de un único concepto: **3DO**.

Si has leído bien, habrás visto que en todo el párrafo anterior no he utilizado la palabra consola en ningún momento. ¿Y eso? Pues todo tiene una explicación y esa es, precisamente, la idea que diferencia al invento de **Trip Hawkins** del resto de compañías que tradicionalmente habían lanzado una nueva máquina. Lo que, al mismo tiempo, pudo ser su mayor error.

Trip Hawkins, ¿quién es ese hombre?

Pocas veces un producto ha tenido detrás de su creación un nombre tan claro, y fue el que en los comienzos le puso cara y ojos a todo el tinglado, en un intento por darle un poco de cordura a un mercado que en aquellos años si adolecía de algo era de una

Trip Hawkins ya tenía una dilatada trayectoria en grandes empresas cuando afrontó el proyecto 3DO. Electronic Arts o Apple asomaban ya por su currículum con hitos y logros importantes.

segmentación y una fractura total. Aunque SEGA y Nintendo mandaban, cada una tenía dos o tres consolas en su portfolio, sin hablar de los ordenadores domésticos, así que para satisfacer ese panorama los estudios debían portar y adaptar sus juegos a cinco, seis, o más sistemas al mismo tiempo.

Trip Hawkins tenía ya en ese momento, a principios de los 90, un currículum de envidiar. Al comienzo de los 80 trabajaba como director de estrategia y marketing en una compañía llamada **Apple** (¿la conocéis?), que abandonó en 1982 para fundar un 28 de mayo **Electronic Arts** (¿os suena también esta?). Así que, por decirlo de alguna manera, cuando en 1991 se marchó de EA para crear **3DO** tenía sobrada experiencia en los dos campos, tanto en el hardware como en el software. De modo que decidió intentar crear por su cuenta el estándar definitivo. Y lo que parecía tener claro es que el viejo sueño de un MSX para consolas podía tener sentido, toda vez que esa fragmentación era un mal que podía ser atajado.

Inicio 3DO Panasonic

¿3DO era la solución?

En el otoño de 1991, Silicon Valley asistía a un movimiento sísmico que prometía cambiar la estructura del entretenimiento doméstico para siempre. **Trip Hawkins**, el carismático y por momentos mesiánico fundador de Electronic Arts, abandonaba su puesto de CEO en la empresa que él mismo había convertido en un titán para fundar **San Mateo Software Group**, que más tarde conoceríamos como **The 3DO Company**. Hawkins no buscaba simplemente lanzar una consola; buscaba crear el "Cáliz Sagrado" de la electrónica: un estándar univer-

sal de hardware que unificara la caótica industria del ocio electrónico.

La visión de **Hawkins** era tan ambiciosa como, a posteriori, utópica. Observaba el mercado de principios de los 90 y veía un escenario de fragmentación absoluta. Como os decíamos antes, Nintendo y SEGA obligaban a los desarrolladores a pasar por el aro de sus licencias, a comprar sus cartuchos y a adaptarse a arquitecturas cerradas que morían cada cinco años. **3DO** nació con la premisa de ser el "VHS de los videojuegos". La compañía no fabricaría las máquinas; diseñaría las especificaciones y licenciaría la tecnología a gigantes como Panasonic, Sanyo y Goldstar (luego LG). El negocio no estaba en vender plástico, sino en el cobro de un royalty de apenas tres dólares por cada disco vendido, un modelo que pretendía democratizar el desarrollo y no poner muchas barreras a la creatividad y la iniciativa.

Arquitectura e ingeniería del mañana

Pero para que ese "nuevo" modelo de licencia funcionara, el hardware de **3DO** tenía que estar a años luz de lo que Nintendo y SEGA ofrecían en ese instante. Pensando en esa meta, el diseño técnico fue encomendado a dos leyendas de la informática: **Dave Needle** y **R.J. Mical** (tenéis una interesante entrevista con este último en nuestro número 7), los arquitectos que habían dado vida tanto al **Commodore Amiga** como a la milagrosa **Atari Lynx**. Y lo que crearon fue una "estación de trabajo multimedia" capaz de procesar datos a una velocidad inaudita para 1993.

La unidad central era un procesador ARM60 de 32 bits basado en arquitectura RISC, corriendo a una frecuencia de reloj de 12,5 MHz. Aunque hoy parezca una cifra ridícula, era un salto cuántico frente a los procesadores de 16 bits de la época. Pero el verdadero secreto de **3DO** residía en sus coprocesadores de vídeo personalizados, conocidos como **CLP** (Custom Logic Processors). Estos dos chips eran capaces de realizar operaciones de animación, escalado de sprites y, lo más importante, mapeo de texturas en tiempo real. De esta manera, la máquina podía mover hasta **20.000 polígonos** por segundo, una cifra que dejaba a Super Nintendo y a Mega Drive en la prehistoria tecnológica.

¿Qué 3DO FZ-1 tienes tú?

La máquina de **Panasonic** es la que identificamos todos con el estándar **3DO** y tuvo cambios en su fabricación y componentes... estéticos. El modelo "matte three-piece" (izq.) solo apareció a finales de 1993 y se mantuvo como unidad principal hasta bien entrado 1994. Tuvo dos variantes: una con módulos de RAM verticales y extraíbles y chips de la marca **AT&T**; y otra con módulos planos normales y chips de **3DO**. La cubierta brillante (der.) se introdujo en el mercado en 1994, cuando **Panasonic** la lanzó en Japón y algunas regiones PAL. Lo único que cambió en estas máquinas de lanzamiento fue la cubierta brillante y una ligera revisión del hardware, lo que abarató un poco su fabricación al contar con un chasis de solo dos piezas.

El modelo ‘slim’ de Panasonic 3DO

El modelo **FZ-10** fue la versión ‘slim’ cuando no existía todavía ese concepto ‘slim’ que se estrenó con PS2: era más económica pero mantuvo el nombre **Panasonic REAL** hasta su liquidación. Estas unidades también se comercializaron en Japón bajo el nombre de **Panasonic REAL II** y es técnicamente idéntica a una **FZ-1**: mismo hardware, misma potencia y misma compatibilidad con todo el catálogo de juegos. Las diferencias, pocas, están en el diseño y el enfoque comercial. La FZ-1 era más grande, pesada, robusta y con bandeja de CD motorizada. La **FZ-10** era más compacta, ligera y barata, con tapa superior manual para el disco. Es decir: misma experiencia y adaptada a un momento en el que el precio era un detalle fundamental.

En el apartado del sonido no se quedaba atrás. **3DO** integraba un DSP (Digital Signal Processor) de 16 bits con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz en estéreo, lo que permitía una fidelidad de audio idéntica a la de un CD de música. Además, contaba con 2 MB de RAM principal y 1 MB de VRAM, una configuración que permitía gestionar entornos 3D complejos y texturas detalladas que la competencia no vería hasta la llegada de PlayStation a finales del 94.

El dilema del precio: el lujo como barrera

Sin embargo, toda esta potencia tuvo un peaje importante que nos hizo pagar a todos: un precio que acabaría siendo el ancla que no permitió despegar a la máquina. Al no fabricar su propio hardware, **3DO** no podía aplicar el modelo de “subsidio” (vender la consola barata para ganar dinero con los juegos). Los fabricantes que se embarcaron en la aventura, como Panasonic (Matsushita), necesitaban obtener beneficios con la venta de cada aparato. Esto dio como resultado un precio de lanzamiento de **699 dólares** en Estados Unidos.

Si lo ajustamos a la inflación actual, hablaríamos de pagar cerca de 1.150 euros (de 2026) por una consola de videojuegos. O un centro multimedia, como lo veía el propio Hawkins. Y todo eso mientras una **SEGA Genesis** costaba **149 dólares**. Así que es normal que **3DO** se posicionase como un objeto de lujo para la élite tecnológica (y no entramos en las 100.000 o 150.000 ptas. que llegó a costar de importación en España). Esta barrera de entrada limitó la base de usuarios de forma dramática, lo que a su vez generó dudas entre los desarrolladores para dar el paso de apoyarla con todo o no: ¿valía la pena invertir millones en un juego para una plataforma que solo tenían unos miles de usuarios?

El caos del software: libertad sin control

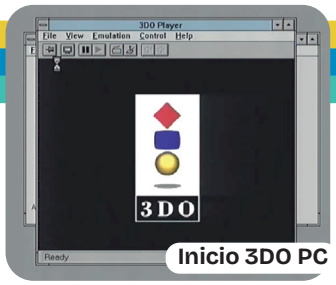
Hawkins creía que los bajos royalties por juego (los famosos 3 dólares) atraerían a los mejores talentos y desarrolladores. Y en parte tuvo razón. **Electronic Arts** volcó sus mejores esfuerzos y estudios como **Crystal Dynamics**, e incluso **Microprose**

3DO de Sanyo

3DO Sanyo TRY! es un modelo que sigue la línea de vídeo VHS de Goldstar pero con un mando que es un clon del de Panasonic para su **REAL FZ-1**. Llegó a venderse pero, como el resto del estándar, pasó con más pena que gloria por los territorios asiáticos donde se lanzó.

se subieron al carro. Pero el sistema tenía una fisura crítica: la falta de un control de calidad centralizado.

A diferencia de Nintendo, que obligaba a cada juego a pasar por su famoso Seal of Quality, **3DO** dejaba que cualquier desarrollador con un "developer kit" publicara lo que quisiera. Así, el catálogo se inundó de software mediocre, conversiones apresuradas de juegos de PC y "experiencias multimedia" que no eran más que vídeos pixelados con muy poca interacción. El consumidor, tras haber gastado una fortuna en el aparato, se encontraba con una librería donde era difícil separar el grano de la paja. Juegos como **Way of the Warrior** intentaban imitar a **Mortal Kombat** de Midway con resultados cuestionables, mientras que otros títulos eran meras galerías de imágenes interactivas en movimiento con una nave en pantalla que disparaba como si fuera un **Galaxian**.



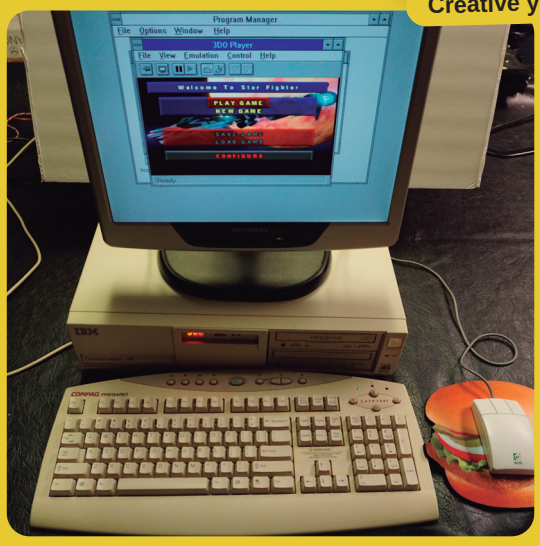
Inicio 3DO PC

Es obvio que algunos juegos sí brillaron, y no le faltan buenos nombres, pero por lo general, y a medida que la libertad de publicación se fue haciendo cada vez más evidente, menos control tenían los responsables de **3DO** de lo que salía para sus máquinas.

La guerra de los 32 bits y el factor Sony

El golpe de gracia para el modelo de 3DO no vino de SEGA ni de Nintendo, sino de un nuevo competidor: **Sony**. Cuando la **PlayStation** fue presentada, no solo era técnicamente superior en el manejo de polígonos 3D (gracias a un hardware más moderno y enfocado exclusivamente al gaming), sino

Creative y su 3DO para PC



CREATIVE 3DO Blaster fue, casi con total seguridad, el modelo más loco de todos los que se lanzaron ligados al estándar de Trip Hawkins. Se trataba de una tarjeta para PC (como si fuera una gráfica o una AdLib o una SoundBlaster en sus tiempos) que integraba el **hardware 3DO** con una capturadora VGA. Este dispositivo, junto con el software que incluía, permitía al ordenador, gracias a la salida de vídeo de la tarjeta, ver la imagen en una ventana de Windows. Al comprar este modelo nos regalaban los juegos **Shockwave** y **Gridders**, además del **Sampler disc #2**. El gamepad era de Logitech, con el logotipo de Creative en la parte frontal. Y para hacer funcionar los discos de **3DO** era necesario usarlo con lectores 2x CD-ROM CR-56X (CR-563-B en la imagen superior) o algunos otros que se demostraron más tarde como compatibles.

3DO ROBO

Seguramente sea el modelo de 3DO más extraño y desconocido. Estas unidades se comercializaron en Japón para su uso en hoteles. Dentro se encontraba una **FZ-1** de Panasonic con un módulo VCD modificado con un cambiador de hasta cinco discos. La historia de estas unidades es un poco truculenta: algunos afirman que se encontraban en hoteles con discos llenos de pornografía, mientras que otras fuentes lo desmentían asegurando que eran unidades de hotel comunes. El caso es que para jugar, debieron utilizarse más bien poco.

que los japoneses, al ser fabricantes y editores, podían permitirse vender la consola a pérdidas por 299 dólares.

La diferencia de 400 dólares entre una PlayStation y una **REAL 3DO Panasonic FZ-1** era insalvable. Los de Trip Hawkins intentaron por todos los medios recomendar a sus "partners" reducir precios, buscaron nuevos socios para lanzar versiones más económicas, pero el daño ya estaba hecho. La percepción del público era que 3DO era un sistema caro y prematuramente anticuado por orientarse a un público "multimedia".

M2: el mito de los 64 bits y el destino final

En un último intento desesperado por recuperar la iniciativa tecnológica, **The 3DO Company** anunció el desarrollo e inminente lanzamiento para finales de 1995 de su M2. Esta nueva arquitectura estaba basada en un chip PowerPC 602 de 66 MHz y prometía una potencia que (según afirmaban) duplicaba a **PlayStation** y superaría a la futura **Nintendo 64**. Las demos técnicas que se pudieron ver entonces de ese M2 mostraban coches con reflejos en tiempo real y entornos orgánicos detallados, y es cierto que dejaron a la prensa con la boca abierta en el **E3 de 1995**.

Sin embargo, la confianza de los inversores y de la propia industria se había esfumado. En 1996, en un movimiento que marcó el fin de una era, **Trip Hawkins** decidió abandonar el hardwa-

3DO de Goldstar

Goldstar sí que lanzó su consola y fue la única que tuvimos oficialmente en España. Tenía un diseño que bien podría haber pasado por el de un vídeo VHS de los 80, con una bandeja de carga frontal de CD. Era una consola con empaque, buen aspecto, que luego se redujo considerablemente con las siguientes versiones. La **LG GDO-202P**, por ejemplo, y ya bajo la marca LG, se destinó sobre todo a los mercados de Asia y Europa, mientras que la **GDO-203P Alive II**, también conocida como **LG 3DO Alive II**, fue una versión muy extraña que se puso a la venta exclusivamente en Corea del Sur en el año 1996.

re. Vendió la tecnología M2 a Matsushita por 100 millones de dólares y lo que iba a ser la consola más potente del mundo, la que salvaría a 3DO, acabó convertida en el cerebro de máquinas de vending en hospitales, sistemas de navegación para coches y, curiosamente, máquinas de café en Japón.

3DO Interactive Multiplayer dejó de producirse oficialmente en 1996 con unas ventas estimadas de apenas dos millones de unidades en todo el mundo. El sueño del estándar universal murió, no por falta de visión sino por la realidad económica y tal vez por errores en su puesta en marcha e incluso, por qué no, por los socios elegidos.

Lo que es seguro que sí aprendió **Trip Hawkins**, si es que no lo sabía ya, es que en la guerra de las consolas, el control total sobre la fabricación es más fuerte que la utopía libertaria de un modelo de licencia descentralizado. **3DO** fue la primera en llegar a la nueva generación, en 1993, pero fue precisamente su papel de pionera lo que la expuso a los errores que otros, como Sony, supieron evitar. No sabemos si porque se fijaron en todo lo mal que hicieron o porque tenían más claro su modelo de negocio.

Imagen del stand para tiendas que Panasonic diseñó con el que mostrar su modelo FZ-1 de 3DO. A España no llegaron nunca.

Multimedia y socios para un desastre

3DO se desarrolló entre los años 1991 y 1993 antes de llegar al mercado a finales de ese año, y aunque muchos le siguen colgando la etiqueta de plataforma estadounidense por su creador, en realidad todos los modelos que se lanzaron tuvieron como protagonistas a compañías japonesas y coreanas. Panasonic en primer lugar, pero también Sanyo o Goldstar (más tarde LG), Samsung y Creative fueron las que más apretaron para hacer funcionar el estándar aunque, visto con perspectiva, no tenemos muy claro si supieron lo que estaban lanzando. Aquella obsesión de los años 90 por conseguir el centro multimedia definitivo alrededor de la televisión nubló la mente de muchas compañías que persiguieron aquella idea sin reparar en gastos. Todos creían a ciencia cierta que al final de esa apuesta se encontraba el futuro. Pero no llegó.

Seguramente no les faltaba razón, solo que eso no ocurrió con aquella generación de máquinas (pode- »

mos incluir también el **CD-i de Philips** o los **Amiga CD 32** de Commodore), sino ya metidos en el siglo XXI con la explosión de la economía de las aplicaciones y las suscripciones en la que vivimos.

De todas formas, la demostración del enorme error en la definición del producto lo tenemos en experimentos que se dieron en aquella época con el propio estándar de 3DO. Uno de sus modelos, el **ROBO**, fue instalado en decenas de hoteles en Japón como sistema multimedia para ver exclusivamente contenidos en vídeo. Hablan las malas lenguas que cuando nos referimos a ver películas en las habitaciones de aquellos establecimientos, en los 2000, nos estamos refiriendo a consumir películas para adultos. Así que muchos gamers de entonces que pudieron alojarse en estos hoteles, cuando alquilaban una peli lo estaban haciendo sobre un sistema 3DO reconvertido. Una curiosidad que dice mucho de lo que pudo ser, pero realmente fue, este innovador estándar.

¿Qué hubiera pasado de haber triunfado?

Es complicado jugar a futurólogos pero, en mi humilde opinión, **3DO** no tenía ninguna posibilidad de haber triunfado, precisamente por esa descentralización que caracterizó toda su existencia. Al igual que pasó con MSX, el usuario no recibía un mensaje único y coherente de una sola fuente y la existencia de tantos actores haciéndose la competencia no hacía sino diluir el potencial de la plataforma. Panasonic fue de las que más empujaron, seguida de Goldstar y Sanyo así como Creative Labs. Las demás, Samsung, Toshiba, AT&T e incluso Atari, no llegaron nunca a tiempo al mercado.

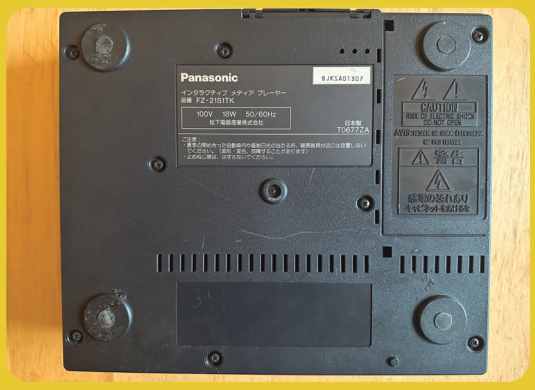
Lo peor de todo es que el fracaso de **3DO** supuso la muerte del último gran sueño por unificar el mundo de los videojuegos, de acabar con sus fronteras, sus compatibilidades y los exclusivos para formar parte de un ecosistema único en el que las

Las 3DO que no se lanzaron

Entre el 30 de noviembre y el 2 de diciembre de 1994 (cuando PSX llegaba al mercado) se celebró la feria **Cable TV 94**. Más de 80 compañías exhibieron nuevos productos, como Matsushita, que presentó un prototipo de "sistema de karaoke a la carta" con hardware 3DO. Samsung también se unió a la fiesta con un modelo totalmente funcional, que contaba de serie con un módulo MPEG para VCD. Por desgracia, Samsung lo canceló cuando se agotó todo el stock en 1995. **AT&T** también quiso tener su 3DO y planeó lanzar un modelo (inspirado en el FZ-1 de Panasonic) más centrado en la parte de servicios, no tanto en los videojuegos. Por último, **Toshiba 3DO** y **US WEST Interactive** pensaron hacer una 3DO para coches. Supuestamente su desarrollo se encontraba en una fase prematura y se creó un prototipo del hardware, aunque nunca llegó a verse nada. Hasta donde sea que llegaran, en 1995 lo abandonaron definitivamente.

M2, la promesa rota

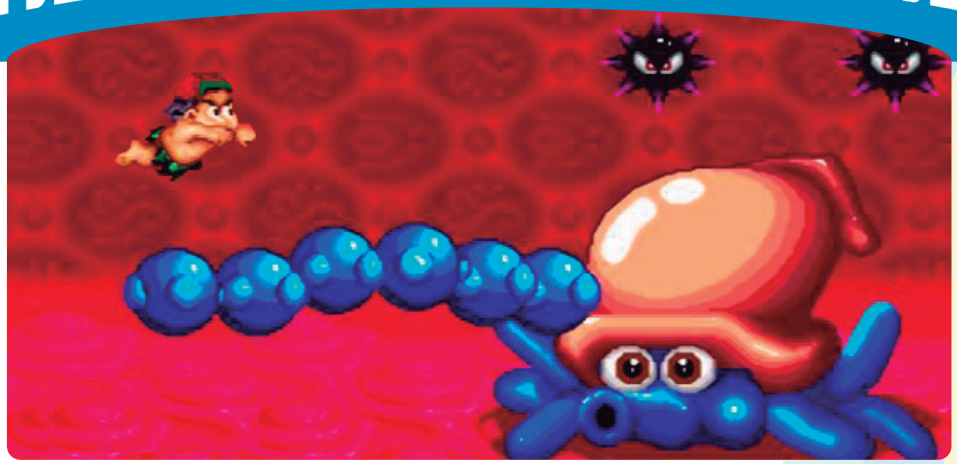
Cuando **3DO** vio la competencia que se le venía encima durante el año 1994, quiso reaccionar para poder luchar contra **Saturn** pero, sobre todo, **PlayStation**. La respuesta fue el conocido **M2**, que se supone iba a transformar con un simple cartucho de expansión la vieja 3DO de 32 bits en un sistema de 64, con gráficos mucho más avanzados que los de la máquina de Sony. Por desgracia, esa contienda nunca llegó a producirse porque en 1996 el propio **Trip Hawkins** tiró la toalla. Para el recuerdo han quedado maquetas de modelos de consolas que iban a llevar ese M2 en su interior, como este **FZ-21** de Panasonic.



compañías no tuvieran que hacer esfuerzos titánicos por realizar infinitas versiones de un mismo lanzamiento.

En 2003, **The 3DO Company** quebró y todas sus franquicias acabaron repartidas entre varias manos. La de **Might and Magic**, por ejemplo, acabó en Ubisoft. **Trip Hawkins** no se detuvo ahí y seguiría vinculado a los videojuegos. Su legado fue enorme porque 3DO fue una adelantada a su tiempo, con un potencial gigantesco a la que le faltaron muchos pequeños detalles para afianzarse: contó con algunos buenos juegos pero la tecnología necesaria para ponerlos en marcha era todavía muy cara en aquellos primeros años de la década de los 90. Y eso acabó con ella. Bueno, también tuvo su parte de culpa PSX pero eso, a pesar de que no tenemos dudas, no hay nadie que pueda demostrarlo.

AJUSTE DE CUENTAS



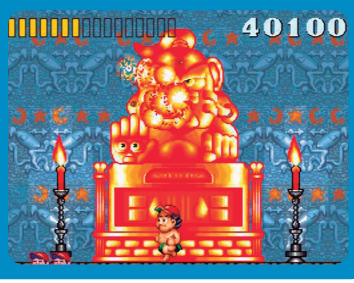
Una aventura que no llega a ser súper

Uno tiene sus TOC y hay juegos que, por mucho que la mayoría los alaben, no le terminan de entrar por los ojos. Y con estos Adventure Island me pasa justo eso.

por **José Luis Sanz**

Hay juegos que consiguen una rara unanimidad. Eso es lo que pasa con todos los **Adventure Island**, que tienen a un personaje cuya animación siempre me ha dado cierto TOC. Al menos desde que lo conocí por primera vez en su versión de **NES**. Esa sensación de que el tronco del protagonista va rígido por la pantalla mientras mueve las patitas con pasos cortos japoneses es algo que me ha puesto, por sistema, nervioso. No me digáis por qué, pero no me gustaba, y es algo que he venido arrastrando los últimos 35 años. Pero por lo que veo, se me debió pasar esa animadversión enfermiza con el cartucho de **Super Nintendo**, que nos prometía mejores gráficos, más animaciones y todo un compendio de musicotes de un tal **Yuzo Koshiro**. Pero, ¿no creéis que me pasé un poco con ese 92?

Hudson Soft es una de esas compañías que todos tenemos en la memoria de los tiempos de Super Nintendo (y anteriores), y el trabajo de llevar su icónica saga a los 16 bits no podemos decir que fuera malo. Al revés, al volverlo a probar estos días, recuerdo de nuevo que estamos ante un buen juego, que



se deja disfrutar, pero que resulta muy lineal, ramplón y poco rompedor. Yo soy de la opinión de que para recordar un juego siempre tienes que sentir un "clic" cuando lo oyes... y a mí no me pasa cuando alguien, delante de mí, me hace un "Beetlejuice": "Super Adventure Island, Super Adventure Island, Super Adventure Island". Me quedo como estoy, sin dar un brinco ansiando regresar a los tiempos en que jugué con él. Así que ese destemple general que me entra me indica claramente que no, que no es un juego que mereciera un 92, por mucho que el tronco del personaje, en **Super Nintendo**, no parezca el tocón de un roble caído y cuente con más vida. ¿Que fue un buen plataformas? Sí. ¿Qué marcó a una generación? Pues no. Así que equipado con ese TOC que me provocan los **Adventure Island** procedo a actualizar una nota que no debería de haber superado el notable. Ahora sí, estoy en paz conmigo y mis TOC.

92
VIEJA NOTA

70
NUEVA NOTA

Análisis original publicado en el número 18 de la revista OK Consolas (enero de 1993).

AHORA LO VES

Un plataformas que olía al 'viejo' Hook

Los plataformas fueron el género "consolero" de principios de los 90 y este Skyblazer fue uno de los que, seguramente, dejaste escapar por debajo de tu radar. ¿Lo recuerdas?

por **José Luis Sanz**

SUPER NINTENDO

En esta sección intentamos buscar pequeñas joyas ocultas, pero sin resultar muy gafapastas. Es decir, que no vamos a hablar de rarezas incomprensibles, sino de títulos palomiteros que sirvan para redescubrir (sobre todo) cartuchos que no tuvieron tanto nombre como merecían.

Y dentro de la historia de **Sony Imagesoft**, seguro que todos os acordáis de un tal **Hook** en consolas domésticas durante 1993, que llegó a recreativas en 1992 de la mano de **Irem**. El caso es que apenas doce meses después, tan bien les había quedado el juego del Capitán Garfio que probaron suerte con un título, seguramente, más redondo: hablamos de **Skyblazer** (conocido en Japón como **Karuraou**).

Mismo ADN que Hook

Y sí, podemos despejar la primera incógnita: existe una relación directa y muy estrecha con **Hook,** ya que ambos juegos fueron creados por el mismo equipo de desarrollo, el estudio japonés **Ukiyotei**.

Es por eso que ya a simple vista puede apreciarse un "ADN técnico" calcado porque **Skyblazer** utiliza el

mismo motor y hereda gran parte de las mecánicas que **Ukiyotei** diseñó originalmente para **Hook** en SNES.

Tanto es así que podríamos llegar a considerar este **Skyblazer** como la "secuela espiritual", o mejor dicho, la versión mejorada de **Hook**. Mientras que en aquel la creatividad del estudio se vio limitada por las exigencias de la licencia de la película, en **Skyblazer** el equipo tuvo libertad creativa total para mejorar el control, añadir poderes mágicos y diseñar niveles mucho más complejos.

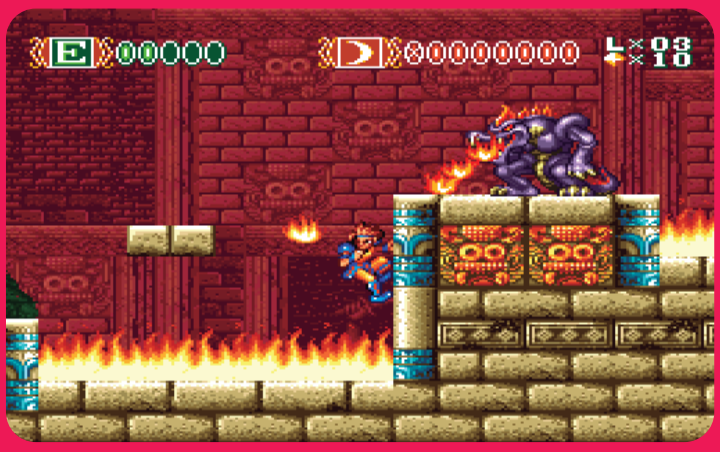
En lo jugable hay cambios, ¿muchos?

Si juegas con cualquiera de los dos notarás que la forma en que los personajes saltan, golpean y se mueven es casi la misma. Incluso el uso del "modo 7" dentro de los niveles de vuelo parecen clonados y con una estructura muy similar en ambos cartuchos, pero eso no ha evitado que los jugadores hayan percibido **Skyblazer** como el momento en el que el estudio se quitó el corsé de una licencia para hacer lo que realmente quería. Lejos de percibir este título como un plagio, o como una copia, al revés, es el que mejor ha envejecido hasta el punto de que, si te decides a comprarlo, va a costarte un poco más que un **Hook** en Super Nintendo.

Aun así, **Skyblazer** es de esos plataformas que merecen ser descubiertos, ¿pero puedes imaginar por qué?

Un poco más allá de Hook

1 Nuestro héroe puede trepar por los árboles escalando entre las copas. Eso sí, cuidado, hay enemigos escondidos.

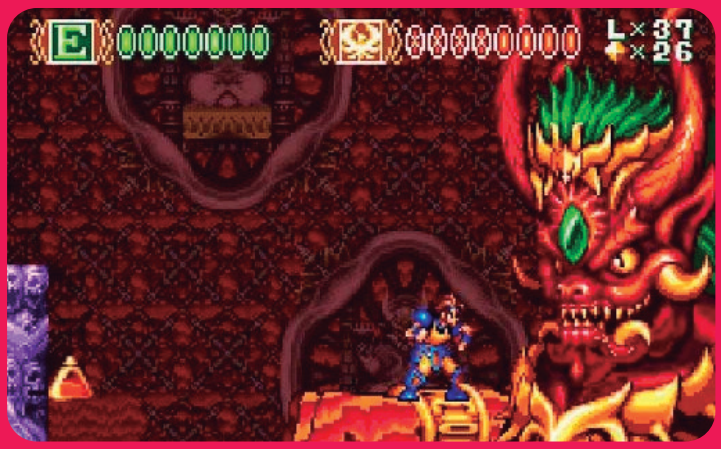


2 No tienes por qué enfrentarte al fuego del enemigo a pecho descubierto. Agárrate a la pared y espera el momento.

3 Todos los niveles del juego son accesibles a través de un mapa que vamos abriendo a medida que superamos fases.

4 | El juego tiene una progresión en la dificultad muy ajustada. Aquí las plataformas se mueven y si las perdemos...

5 | Hay niveles de vuelo en los que podemos recoger diamantes y otros ítems que servirán para mejorar a nuestro héroe.



6 | Como siempre, los jefes finales no pueden faltar y en este caso, cuando derrotamos a alguno, ganamos poder extra.

¿Por qué merece ser redescubierto?

Uno de los elementos que hace de este **Skyblazer** un juego diferente es que a los movimientos típicos de un personaje en un juego de plataformas, que básicamente solo saltan y atacan, debemos añadir la posibilidad de agarrarnos a las paredes. Como si de un **Strider** se tratara, además puede moverse entre las copas de los árboles o combinar todas esas variantes en ataques distintos contra unos enemigos que, desde primera hora, dan la lata más de lo esperable.

Además, nuestro héroe puede aprender una serie de poderes mágicos que se van añadiendo a medida que acabamos con los jefes finales. Embestidas más potentes, como el **Comet Flash**, e incluso la posibilidad de llegar a ralentizar o parar el tiempo. Visualmente también se nota más depurado y afinado, y ayuda a darle profundidad al juego ese mapa que nos lleva a muchos niveles que vamos abriendo, repartidos en varios mundos, o los tramos en "modo 7" para recoger diamantes y joyas parecidas.

Sea como fuere, lo tienes a tiro para probar uno de esos plataformas que no tienen la fama que merecen y que, lo mismo, no conociste en su época. Un 1994 por el que asomaban ya las nuevas consolas de 32 bits...

Sólo para adictos

*Resérvala online ahora**

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

**Envíos a partir del 16 de marzo*

¡Memorias de una redacción!

Así se vivió la llegada de 3DO a Super Juegos

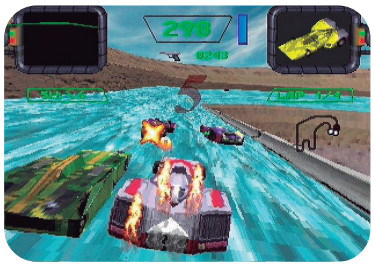
Redacción de Super Juegos (1994)

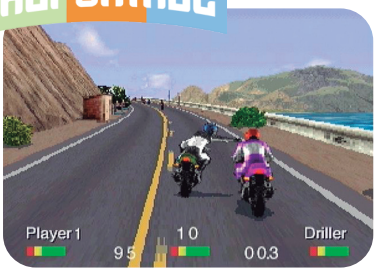
Crash´n Burn, de Crystal Dynamics, combinaba con acierto conducción, combate y un entorno gráfico sobresaliente. El control y el sonido del motor... eran mejorables.

por **Marcos García**

Noviembre de 1993. Una REAL 3DO Panasonic FZ-1 de importación aterriza en la redacción de Súper Juegos, acompañada de un tal Crash´n Burn. ¿Qué podía salir mal?

Eran los albores de la quinta generación de consolas y la máquina de **Trip Hawkins** se había adelantado al resto. El "hype" era poderoso, como también lo era su precio en Estados Unidos: nada menos que 700 dólares. En España, hacerse con una unidad de importación suponía desembolsar alrededor de 150.000 pesetas al principio. Aquella flamante **3DO** se convirtió en el reportaje estrella del número 21 de la revista: nada menos que diez páginas, con una llamada en portada que todavía recuerdo y que provoca una extraña distorsión en la memoria: «Llega el 3DO». Torpezas periodísticas aparte, aquello supuso el primer contacto con una nueva generación que traía bajo el brazo gráficos poligonales, mapeado de texturas, formato CD-ROM, paleta de millones de





Road Rash fue auténtico vendeconsolas, que causó furor en la redacción. Lástima el precio de la máquina...

colores y otras grandezas tecnológicas. El estándar 3DO se adelantó a Saturn y PlayStation por más de un año, aunque esa ventaja no fue suficiente. Su alto precio, un modelo de negocio inusual, un catálogo de juegos inicial poco atractivo y la feroz competencia de Sega y Sony dieron al traste con la máquina en menos de tres años. Pero esa es otra historia; la nuestra es más bonita... y periodística.

Primer contacto, buenas sensaciones

En un mundo gobernado por los 16 bits, presenciar el despliegue audiovisual de la máquina era hipnótico. La intro animada, que recordaba a la del **Blood Money** de Amiga, el reproductor musical, el menú de Photo CD… todo formaba parte de ese híbrido entre consola de juegos y entorno multimedia, tan representativo de aquel momento. El mando, sin ser una maravilla, incorporaba salida de cascos con control de volumen y una conexión superior para otro pad, lo que permitía un multijugador de hasta ocho usuarios al enlazar los mandos entre sí. La máquina incluía un **CD Sampler** bastante completo, diseñado para fidelizar al usuario con la propuesta y las posibilidades de 3DO, además de una joyita, sobre todo a nivel técnico: **Crash'n Burn**, la ópera prima de **Crystal Dynamics** y un auténtico generador de sensaciones de 32 bits. El mencionado CD Sampler, además de incluir una guía básica de la máquina (Real Machine) y una exposición pictórica virtual de los próximos juegos (Screening), ofrecía un apartado denominado **Diversions**, muy atractivo. Allí teníamos acceso a una demo jugable

Javi De Lúcar y Bruno

The Need for Speed protagonizó un nuevo capítulo de pasión 3DO por parte de De Lúcar y The Scope.

de **PGA Tour Golf**, un surrealista arcade de conducción llamado **Road Race**, tres cortos de animación, el juego de esconder la bolita y una demo lisérgica llamada **Color Echo**. Una buena toma de contacto, pero queríamos descubrir el verdadero poder de la máquina. Había llegado el momento de probar el enigmático título de conducción de **Crystal Dynamics**, cuyo director tecnológico, o "pedagogo técnico" como rezan los créditos, era Mark Cerny.

Marcos, el director

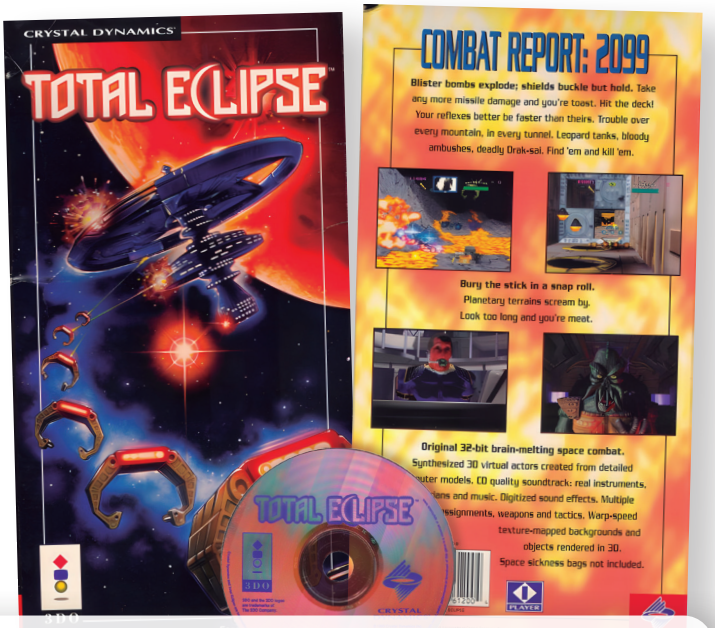
El plato fuerte es Crash'n Burn

Hay juegos que te marcan por su calidad… y otros por el momento en que los descubres. El entorno poligonal y el "texture mapping" eran absolutamente sublimes para una máquina doméstica en 1993, y aprovecho para recuperar algunas palabras que escribí en su momento, completamente sobrepasado por la experiencia técnica de **Crash'n Burn**: "Es el comienzo ideal para Panasonic REAL 3DO. Cada escenario es un mundo tridimensional donde todo transcurre en tiempo real, obsequiándonos con una sensación de fluidez, vértigo y realismo solamente comparables a las más potentes máquinas recreativas". Estamos hablando de un juego que salió dos años antes que **Wipeout**, por citar una propuesta similar, y que hay que analizar y sentir en su contexto temporal. A mí, personalmente, me voló la cabeza y la máquina pasó las Navidades en mi casa. En datos fríos, como me gusta decir, el juego contaba con dos modos de juego, seis pilotos, seis trazados con cinco pistas cada uno, una tienda de armamento y mejoras, dos cámaras »

SSFII Turbo fue posiblemente el mejor título del sistema junto a Road Rash. Jugar con el Real Pad Soldier de Capcom era una gozada, al igual que la banda sonora con calidad CD.

posibles y todo el aliño extra necesario de intros, secuencias y animaciones para abrir boca y ojos. Pero, por encima de todo, **Crash'n Burn** representaba el auténtico salto generacional de los 32 bits, en un momento en que lo más avanzado en consolas eran el **chip FX** de Super Nintendo y el recién anunciado **SVP** de SEGA. 3DO comenzaba su andadura con un serio aviso tecnológico y evolutivo, aunque desgraciadamente, a la vez que **Flashback: The Quest for Identity**, la creación de Crystal Dynamics, fue el único título reseñable de 1993. En cualquier caso,

Samurai Shodown fue otra gran demostración de las capacidades 2D de la máquina, muy cercana en calidad al original. Sus pegas: molestos tiempos de carga y un ligero input lag.



Total Eclipse, segundo lanzamiento de Crystal Dynamics, contaba con un auténtico despliegue audiovisual de 32 bits y un motor gráfico marca de la casa. Otro clásico de 3DO.

el estándar de Trip Hawkins prometía una serie de lanzamientos más que interesantes, como se pudo comprobar en el reportaje de Súper Juegos: **Road Rash**, **Total Eclipse**, **Jurassic Park Interactive**, **John Madden Football**, **Red Baron**, **PGA Tour Golf**, **Battle Chess, Shockwave**, **The Horde o Mega Race**, entre otros. No en vano, además de Electronic Arts, Time Warner y MCA Universal Studios, se suponía que había más de 300 "third parties" apoyando a **3DO** en aquel instante.

Una larga espera hasta Road Rash

El goteo de novedades de 3DO en Súper Juegos fue lento. De hecho, hasta la sección **The Real Game Master** del número de julio de 1994 no aparecieron avances de **Jurassic Park Interactive**, **Wacky Races** y **Doctor Hauzer**, un **Alone in the Dark** japonés desarrollado por **Riverhill Soft**. Y, de nuevo, hubo que esperar hasta el ejemplar de octubre para descubrir, en la misma sección, las primeras capturas de intro y gameplay del soberbio **Road Rash** de 3DO, sin duda el mejor juego del sistema, con permiso de **Super Street Fighter II Turbo**. Un mes después también apareció en las páginas de la revista **Way of the Warrior**, un juego de lucha no excesivamente brillante creado por **Naughty Dog**. Pero la apoteosis llegó en el número de diciembre, con la preview de **J. C. Mayerick** de **Road Rash**, cuyas palabras de apertura dejaban las cosas claras: «Este lanzamiento podría calificarse como el mejor título, técnicamente hablando, que jamás se ha programado para una consola doméstica». Se habló de "texture mapping", de gráficos soberbios, de »

Redacción de Super Juegos

Tras la buena acogida de Total Eclipse, Crystal Dynamics lo intentó en tierra firme con Off-World Interceptor, pero Mayerick criticó su brusquedad, dificultad y dudosa jugabilidad.

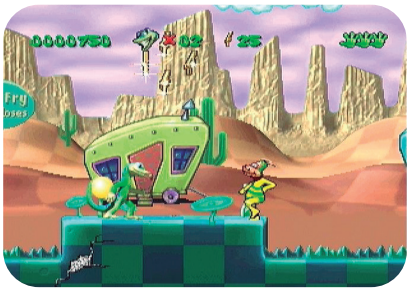
asombrosa sensación de velocidad y de un scaling de gran calidad. La confirmación definitiva llegó en el número de febrero, con el análisis del propio Mayerick y su contundente 93 de nota global. Un mes antes, también había aparecido en la sección The Real Game Master un primer acercamiento al sobresaliente y ya mencionado **Super Street Fighter II Turbo**.

El comienzo de 1995 fue ilusionante a nivel 3DO: se sumaron la review de **Off-World Interceptor**, el hermano terrestre de **Total Eclipse**, y un pequeño pero prometedor avance de otro de los grandes del catálogo, **Road & Track: The Need for Speed**. Tanto Road Rash como este último acapararon horas y horas de juego en la 3DO de la redacción, siendo **De Lúcar** y **The Scope** algunos de los grandes entusiastas de ambos lanzamientos. El aperitivo del prodigio sobre ruedas de Electronic Arts y Pioneer Productions se convirtió, en el número siguiente, en una completa review de la mano de The Scope, con un 94 como nota global y la declaración del título como un nuevo hito en la simulación automovilística. Ese mismo mes llegaron también los análisis de **FIFA International Soccer**, **Rebel Assault y Super Wing Commander**, todos ellos engalanados con muy buenas puntuaciones.

Marcos y Roberto "Dreamer"

La tempestad que precedió a la calma

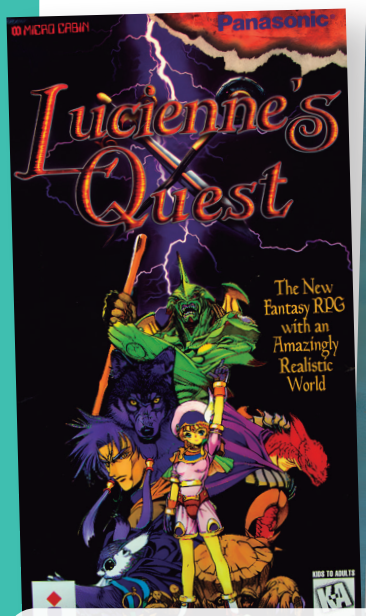
A nivel mundial, las cosas no pintaban bien y la gran cobertura de algunas revistas, con buenas puntuaciones, eran un reflejo engañoso de la salud real del estándar. Eso no evitó que continuáramos creyendo en él y en sus juegos de calidad. Los siguientes títulos que aparecieron en las páginas de Súper Juegos fueron **Shockwave** y **Theme Park** en el número de abril de 1995, y el sorprendente **Return Fire** de Silent Software en junio, que compartió protagonismo con un primer avance de **Gex**, el popular plataformas 2D de Crystal Dynamics. Los últimos retazos de 3DO en la revista correspondieron a otro de los grandes del sistema, esta vez en formato baloncesto: **Slam 'N Jam 95**, también obra de los prolífi-

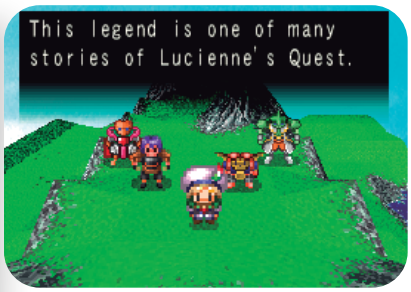


El juego más vendido de 3DO fue este Gex, un plataformas en 2D que superó el millón de unidades. Mayerick le otorgó un notorio 88, pero denunció su más que brusco scroll.

cos y siempre cumplidores Crystal Dynamics, que se llevó un 93 de puntuación bajo las presionantes manos de De Lúcar. Poco más. Septiembre fue testigo de la despedida definitiva del sistema en la revista, con las reviews de **Gex**, que alcanzó un 88, y del clásico de estrategia **Panzer General**. En 1996, la atrevida aventura de Trip Hawkins llegaba a su fin, tras un inicio dubitativo y un par de años con un buen ritmo de lanzamientos, aunque coincidiendo con la irrupción de Saturn y, sobre todo, de PlayStation.

En el corto camino de la máquina se quedaron lanzamientos importantes, grandes licencias y "third parties" que apoyaron





Lucienne´s Quest, de Microcabin, es el único JRPG lanzado para el sistema. Aterrizó en Japón y Estados Unidos cuando el estándar daba sus últimos coletazos de vida.

Si el señor Sanz hubiera estado en la revista, nos habría obsequiado con una review de cuatro páginas de John Madden Football, que también brilló en formato 3DO.

a **3DO** desde el inicio. Por mencionar solo algunos clásicos más, me quedaría con los dos **Alone in the Dark**, **Cannon Fodder**, **D**, **Lucienne's Quest**, **Policenauts**, **Samurai Shodown, Starblade Alpha**, **Syndicate o Doom**. Y, por cierto, dentro de las páginas olvidadas de 3DO se esconden historias muy, muy curiosas: entre ellas, que **Metal Gear Solid** estuvo originalmente destinado a lanzarse en esta máquina, o que más de 70 lanzamientos fueron cancelados, y algunos eran tan interesantes y ambiciosos como **Tomb Raider**, los clásicos **Command & Conquer**, **Doom II**, **Rayman o Ultimate Mortal Kombat 3**. ¿Te hubieras resistido?

Otro de los grandes clásicos del catálogo de 3DO: FIFA. Adapta la jugabilidad clásica a un entorno poligonal, lo que no convenció del todo a De Lúcar, que lo puntuó con un 84.

GAMELINE™

Introducing the only way to play a thumb-numbing number of video games with just one cartridge.

Through your telephone!
For about 10¢ a play or less. With at least six new games planned each month. The latest and the greatest, plus previews of tomorrow's hottest hits that aren't even available yet. Play them whenever you want. Try them at home so you'll know what to look for in the store.

It's easy. Just insert the GameLine™ Master Module™ (it costs about the same as two game cartridges) into your **Atari® 2600 VCS™**, **Sears Video Arcade™**, **ColecoVision™** (with Expansion Module #1), **Coleco Gemini™**, **Intellivision®** (with System Changer) or **Columbia Home Arcade**, and hook it up to any telephone. After registering on our toll-free number, use your joystick to pick and play your favorite games, enter contests. And more. Your games will be automatically charged to your (or your family's) major credit card at $1 for about 10 plays. And your telephone will never be tied up for more than a minute.

Join GameLine. For just $59.95* plus a $15 one-time membership fee, you get: the Master Module; *GameLiner* Magazine free every month for a year (a $24 value); the GameLine Master File of game instructions; full-color poster. And more.

Be the first to play the best. Become part of the first complete nationwide video game network of its kind with video game competitions, prizes and more. Much more!

Plug into GameLine wherever you buy your favorite video games. For the GameLine dealer nearest you, call us toll free at:

1-800-CVC-2100

*Suggested retail price

GAMELINE™
The incredible new way to play video games.

Gameline™ and Master Module™ are trademarks of Control Video Corporation. Atari® Video Computer System™ and VCS™ are trademarks of Atari, Inc. ColecoVision™ and Coleco Gemini™ are trademarks of Coleco Industries, Inc. Sears Video Arcade™ is a trademark of Sears, Roebuck and Co. Intellivision® is a trademark of Mattel Inc.
© Control Video Corporation, 8620 Westwood Center Drive, Vienna, VA 22180

SUELTA LA GALLINA

Los juegos más caros y deseados de 3DO

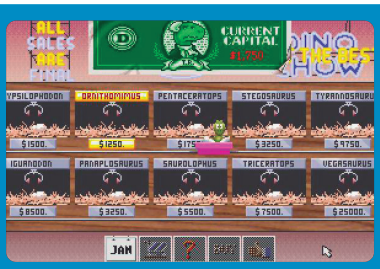
Seguramente una de las consecuencias de que 3DO no triunfara es que ahora sus juegos más raros no salen tan caros. ¿O debería ser al revés por su rareza y unidades limitadas?

por **José Luis Sanz**

Esta sección no busca empeorar las cosas. No tenemos intención de que los juegos que salen aquí se conviertan en objeto de especulación, sino solo de coleccionismo, por si te apetece meter la cabeza en el mundo **3DO**. Y algo curioso del sistema creado por **Trip Hawkins** es que su rareza y fracaso no han servido para disparar los precios, como mucho en el hardware, en todo lo que tiene que ver con el proyecto M2 y ciertos modelos de la máquina como los que os contamos en páginas anteriores. Así que si os apetece comenzar a gastar en este viejo estándar de los videojuegos, os traemos aquí los diez nombres que más cuestan. Como siempre, esta clasificación puede cambiar con el paso de los meses, pero os puede servir de referencia. Eso sí, tened en cuenta que al vender la máquina como un centro multimedia, os encontráis productos que no son solo juegos. También hay desarrollos educativos e incluso títulos para adultos publicados por algunas de las productoras de cine X más conocidas de la época. Venga, estos son los 10 productos **3DO** más caros...

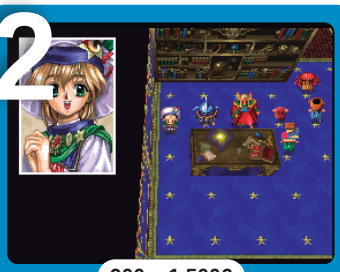
1

3.500 – 6.500€



DinoPark Tycoon (1994) | 3DO se vendió como un aparato capaz de hacer muchas más tareas que las de una simple consola y por eso llegaron al mercado algunos títulos educativos. Este de **DinoPark Tycoon** es uno de ellos y en él tenemos que gestionar un recinto al estilo **Jurassic Park**. Parece ser el más caro porque fue extremadamente limitado en su distribución, al centrarse casi siempre en el ámbito escolar. Si encuentras uno, tú verás si quieres gastarte tanto.

2



900 – 1.500€

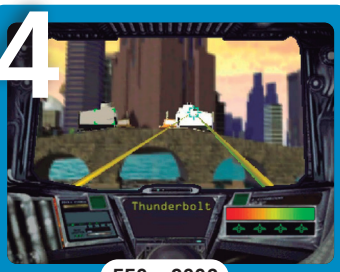
Lucienne's Quest (1995) | Se fabricaron muy pocos y fue el único exponente del género en occidente.

3

800 – 1.200€

Eye of the Typhoon (1996) | Juego de lucha coreano, casi imposible de localizar fuera de Asia.

4



550 – 900€

Firewall (1996) | Shooter raro; su producción limitada lo convierte en una pieza muy, muy buscada.

5

500 – 850€

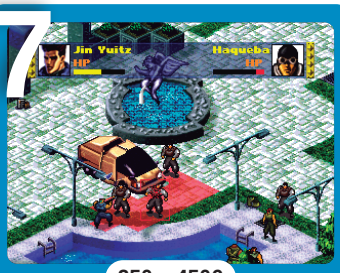
GameGun (1994) | Periférico para los juegos de tiro; encontrarlo completo es muy complicado.

6

280 – 450€

Endlessly (1996) | Aventura interactiva erótica; rara por la censura y desaparición de copias originales.

7



250 – 450€

Battle Blues (1996) | Estrategia por turnos 'made in Korea'; su valor reside en la exclusividad.

8

220 – 400€

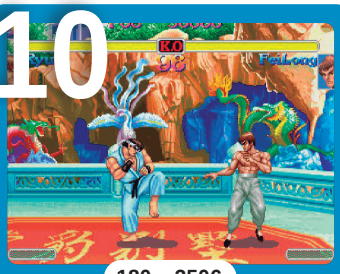
Royal Pro Wrestling (1996) | Difícil de importar y valorado por su rareza y una caja muy, muy bonita.

9

200 – 380€

NeuroDancer (1994) | Odisea cyberpunk para adultos; hay pocas unidades completas en el mercado.

10



180 – 350€

Super Street Fighter II Turbo (1994) | Una de las mejores conversiones; muy buscado por su calidad.

MI PERIFÉRICO FAVORITO

Un mando para cortar la carne de zombie

Resident Evil es de las mayores sagas que han conocido los videojuegos en los últimos 30 años. Y prueba de su impacto son experimentos como los de este curioso mando.

por **José Luis Sanz**

En el ecosistema por el que nos movemos del marketing extremo hay un espacio para ver la llegada de algunos periféricos que son una auténtica maravilla. Seguramente nuestros padres no pensaran lo mismo cuando nos veían con una motosierra en la mano apuntando a la pantalla, mientras partíamos por la mitad a un zombie gritando de emoción.

Y parece obvio que cuando llegó **Resident Evil 4,** el título de **Capcom** se llevó la palma. Lanzado en plena fiebre de los "survival horror", este dispositivo no fue solo una simple curiosidad sino toda una declaración de intenciones sobre hasta dónde podía llegar la promoción de un videojuego icónico.

¡Apártate que te corto!

El mando fue visto por primera vez en 2005, coincidiendo con el lanzamiento de la versión para **Game Cube** de **Resident Evil 4**. Fabricado por Nuby Tech, contó con licencia oficial de Capcom y eso sí, su distribución fue muy limitada ya que en la mayoría de territorios estuvo vinculada a reservas anticipadas o promociones especiales en tiendas concretas. Incluso a

Ideal para cortar la pana

GameCube, PS2 y todos los colores de la motosierra

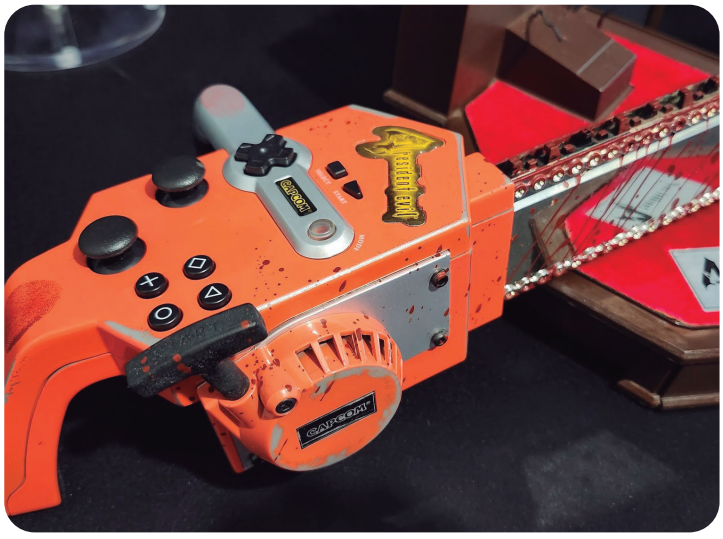
Con el tiempo este periférico llegó a PS2, junto al juego, y provocó un "baile de colores". No fue casual y responde a una combinación de estrategia promocional y limitaciones de fabricación. El modelo de PS2 es normalmente rojo y el de Game Cube amarillo. De cada uno se fabricaron 50.000 unidades en todo el mundo y cada una de ellas viene identificada y con la particularidad de que no hay dos manchas iguales, ni en forma ni en el tono de la sangre. Así que sí, este **Chainshaw gamepad** es objeto de coleccionismo.

Espada
Al levantar la espada entramos en el modo apuntando del personaje.

Un mando estándar
La parte superior de la motosierra tiene todos los controles del mando de Game Cube, lo que hace que sea complicado utilizarlos fácilmente durante la partida. Están los dos sticks analógicos, el D-Pad y los botones A, B, Y, X y Select/Pause. Los gatillos se ubicaban en las superficies de agarre y también el botón Z. Como veis, una disposición algo extraña y poco intuitiva.

regalos de los distribuidores locales a las redacciones de las revistas, lo que obviamente contribuyó casi al instante a su rápida conversión en pieza de coleccionismo.

A nivel de diseño es evidente que el mando no dejaba lugar a dudas: reproducía a escala una motosierra, uno de los elementos clave más reconocibles y acongojantes de aquel **Resident Evil 4**, y se asociaba de forma directa con enemigos del juego como el pérfido **Dr. Salvador**. El diseño incluía una empuñadura para sujetarlo, una espada con su cadena ensangrentada y un tirador que simulaba el propio arranque de la herramienta. Y sí, de un primer vistazo parece un artefacto desagradable y hasta deliberadamente incómodo, que se alineaba perfectamente con el tono general de violencia del juego.



¿Era cómodo jugando?

En términos de uso real, el mando no estaba pensado para largas sesiones de juego. Esa es la verdad. Técnicamente funcionaba como un mando estándar de Game Cube (luego llegó a PS2) con los botones esenciales integrados en el cuerpo de la motosierra, pero su ergonomía era limitada. Su tamaño, peso y disposición poco convencional lo hacían escasamente práctico frente al controlador oficial. En la práctica, muchos usuarios lo encendían unos minutos —a veces solo para escuchar el característico sonido mecánico al pulsar el botón— y volvían rápidamente al mando tradicional para jugar de verdad.

No era un periférico funcional y nunca se fabricaron grandes cantidades. Es más, tuvo versiones con muchos colores distintos y sí, es un producto muy buscado por los coleccionistas.

Fotos e imágenes cedidas por Jane Whittaker.

Jane Whittaker, trotamundos digital

“Vengo de una época donde la jugabilidad lo era todo”

Seguramente no sea un nombre que reconozcas a primera vista, pero la carrera de Jane Whittaker abarca algunas de las décadas más transformadoras de la historia del videojuego.

por **José L. Molina**

El pasado mes de enero de 2026 recibió el **Aurora’s Award** en el evento Pocket Gamer Connects London 2026 junto a **Women in Games**. Un reconocimiento que premia su liderazgo creativo y una trayectoria de cuatro décadas, en las que desempeñó muchos cargos directivos en grandes estudios internacionales, trabajando en videojuegos clave y desarrollo de sistemas técnicos pioneros

Su carrera empezó hace 40 años, en los años ochenta, desarrollando para plataformas de 8 bits como ZX Spectrum, Commodore 64 y Atari 2600, y después pasó a trabajar en prácticamente todos los sistemas importantes de las dos décadas siguientes, incluidos PC, consolas de Atari y apuestas fallidas como el cancelado 3DO M2. Y si te lo preguntas, sí, en aquella época era habitual compaginar el desarrollo con otros trabajos más, en su caso agente por el día, y creadora de juegos por la noche, como

recuerda una foto suya con uniforme de policía.

Sus créditos abarcan una gran variedad de géneros y tecnologías, desde **Alien Vs Predator** en Atari Jaguar, hasta proyectos de gran calado como **Microsoft Flight Simulator**. Entre los títulos en los que ha tenido un peso notable figuran **Flying Shark**, **Magnetron**, la serie **Midwinter** con **Ashes of Empire**, el recordado **Darkseed** de **H.R. Giger**, **Train Sim World**, **Euro Truck Simulator**, **World of Warcraft**, **Theme Park World**, **Indestructibles**, **Los Sims**, **GoldenEye 007** para Nintendo 64 y **Power Crystal**. Y estos solo son una selección dentro de una lista que suma cientos de juegos entre labores creativas, técnicas y ejecutivas.

Pero hay que decir que su trayectoria no se limita al desarrollo, también ha ocupado puestos ejecutivos de máximo nivel. Comenzó como programadora en **MicroProse**, la semilla de lo que luego se convertiría en **Firaxis**, y a lo largo de 44 años ha pasado por cargos ejecutivos en Metro Goldwyn Mayer (MGM), Atari y otras empresas. Su experiencia como empresaria la llevó a fundar su propio estudio, **Athena Worlds**.

Empecemos por el principio. Tu carrera comenzó en la edad de oro de la informática de 8 bits, en una época en la que todo en los juegos aún se estaba inventando. Trabajaste en títulos para plataformas como ZX Spectrum, Commodore64, Atari, etc., y continuaste con PC y casi todas las máquinas de aquellos tiempos, desde las primeras consolas hasta PlayStation 5. ¿Podrías compartir algunos de los primeros proyectos en los que participaste y cómo esas experiencias ayudaron a dar forma a tu enfoque de diseño?

Vengo de una época en la que la jugabilidad lo era todo. Simplemente no teníamos el lujo de que unos gráficos bonitos sostuvieran un juego. Todo el foco estaba en la diversión. A medida que pasaron los años, tanto como desarrolladora como editora, mi enfoque clave ha sido impulsar el disfrute y la satisfacción del jugador. Quiero que la experiencia de juego sea algo que le cuentes a todos tus amigos. Para mí, los gráficos y las tecnologías modernas deberían apoyar una jugabilidad innovadora y emocionante, y no al revés. Los »

Jane Whittaker en una foto de archivo de sus tiempos en Atari, agachado y con una camiseta violeta, junto a otros empleados de la compañía.

Jane Whittaker, trabajando en remoto desde el jardín de su propia casa, en una foto actual.

equipos me mostraban nuevas tecnologías e ideas y lo primero que digo es: ¡muéstrame la diversión! ¿La gente va a disfrutar esto?

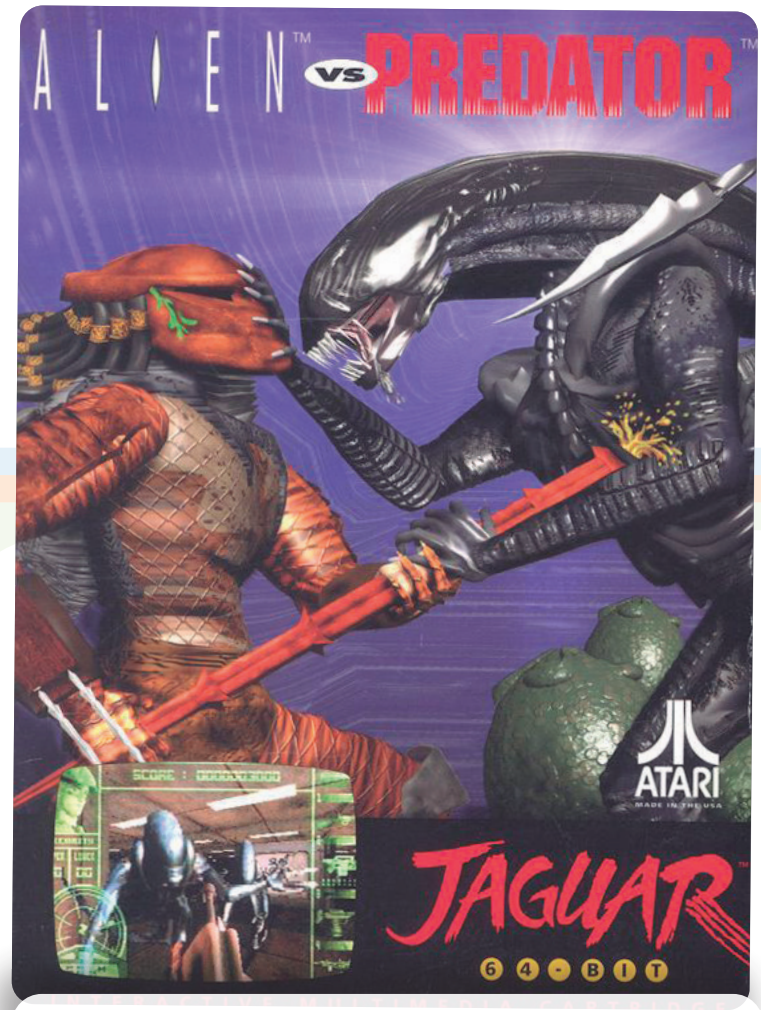
Has trabajado en una enorme variedad de plataformas, desde los primeros ordenadores de 8 bits hasta consolas, software de simulación e incluso hardware experimental como la cancelada 3DO M2. ¿Cuáles fueron algunos de los mayores desafíos técnicos o creativos que has vivido al adaptarte a tantos cambios?

Como programadora, los desafíos técnicos ciertamente se han vuelto mucho más fáciles. Hoy en día, la mayoría de los programadores utilizan herramientas de desarrollo de juegos disponibles en el mercado como **Unreal Engine** o **Unity**. Vengo de una época en la que escribíamos todo desde cero en código máquina, sin herramientas ni asistencia de terceros. Por lo tanto, los desafíos técnicos en esos títulos originales eran aprender el hardware a un nivel muy bajo. Estábamos programando directamente para los chips, configurando registros dentro de los componentes de la placa del circuito y, a menudo, escribiendo en binario. Mi cabeza todavía está llena de códigos binarios y hexadecimales, imágenes que me vienen sobre las especificaciones de los chips y cómo aprovechar al máximo los datos que zumban alrededor de una placa. Todo eso ha cambiado drásticamente, sin embargo, echo de menos el programar a ras del metal, ya que muy a menudo ahora el programador está distanciado del hardware a través de lenguajes de alto nivel. En cierto modo, me siento un poco atada de manos en cuanto a que el nivel de control sobre el hardware depende más de una API, o del motor de alguien, que de mi propio código. Eso sí, los proyectos son más estables, se pueden desarrollar mucho más rápido y más barato. Es algo bueno, pero la “nerd” que hay en mí echa de menos investigar las entrañas de cada chip de la placa del circuito. Irónicamente, mi mayor desafío fue adaptarme a que el desarrollo de juegos se volviera técnicamente más fácil, en lugar de más difícil. A pesar de llevar 44 años en este negocio, todavía estoy trabajando constantemente para mantenerme totalmente actualizada con todas las últimas tecnologías y herramientas, para seguir escribiendo código con los últimos estándares modernos. Mi cabeza me mantiene muy al día. Eso sí, ¡mi corazón echa de menos escribir ensamblador!

Has estado involucrada en algunos proyectos icónicos. Tal vez **Alien vs Predator**, para **Atari Jaguar,** sea uno que recordamos especialmente. ¿Cuáles fueron los mayores desafíos que enfrentaste al desarrollarlo, cómo abordaste un título así con un hardware limitado?

En el plano personal fue muchísimo trabajo, tanto para **Mike Beaton** como para

mí, por lo que siempre estábamos luchando contra los plazos de entrega de cada parte del juego. Hoy en día tenemos equipos de programación. **Alien Vs Predator** fue codificado por **Mike Beaton** y por mí. ¡Los dos! (¡con **Mike Pooler** proporcionando herramientas de compresión que ayudaron mucho!). Así que la presión del tiempo y las horas tan largas ciertamente jugaron un papel importante. De hecho, ¡pasamos algunas semanas trabajando día y noche en casa de mis padres, con nuestras máquinas de desarrollo invadiendo su mesa de comedor! Técnicamente, nuestro mayor desafío fue el rendimiento, seguido por el rendimiento y luego, quizás, ¡el rendimiento! Teníamos mucho que hacer en términos de renderizado, IA de los enemigos, jugabilidad y mucho más, con una consola que, para los estándares modernos, no tenía mucha potencia de proceso. Constantemente teníamos que ser creativos con los algoritmos, no solo para que todo el juego cupiera en un cartucho que tenía un espacio limitado, sino para que el juego funcionara correctamente. Pero volviendo a mi punto anterior, también tuvimos que aprender una arquitectura completamente nueva, incluidos dos chips personalizados, "Tom y Jerry", que no sabíamos al principio cómo programar para ellos y cómo funcionaban. **AvP** fue escrito íntegramente en código máquina. No solo en código máquina, sino código para los chips personalizados y el 68000, lo que nos obligó a utilizar múltiples conjuntos de instrucciones y lenguajes al mismo tiempo. Fue el proyecto más complejo, pero también el más divertido de mi vida. ¡Estoy realmente orgullosa de lo que logró todo el equipo!



Alien Vs Predator, seguramente, es el mejor juego que tuvo Atari Jaguar en su historia. Obra de Jane Whittaker.

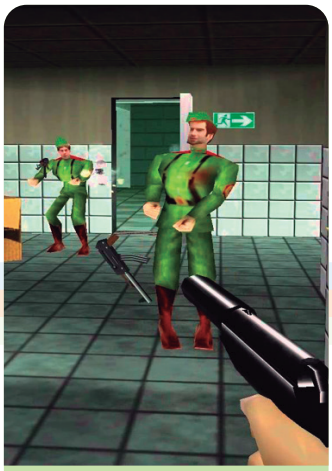
Aunque no desarrollaste **GoldenEye 007** de forma directa, jugaste un papel clave al contar con **Rare**. ¿Qué hizo que Rare destacara tanto en ese momento y cómo recuerdas esa decisión, así como la herencia que ha dejado el juego?

Con toda sinceridad creía que **Rare** era el mejor estudio del mundo. Había seguido su trabajo durante muchos, muchos años, desde la época de los 8 bits, con su dedicación tanto a la jugabilidad como a la calidad. Fue una elección obvia para ser honesta. Estoy muy contenta, como representante de Metro Goldwyn Mayer en el proyecto, de que Rare estuviera a la altura del desafío. Creo que el legado del »

juego habla por sí mismo. No solo es icónico, sino que sigue siendo absolutamente convincente incluso para los estándares modernos.

En el espacio de la simulación, tu trabajo en **Microsoft Flight Simulator** y tu tiempo en **MicroProse** deben haberte ofrecido una experiencia de diseño muy diferente. ¿Qué aprendiste al trabajar en juegos centrados en el realismo y cómo influyó en tus proyectos posteriores?

En realidad no son tan distintos como podrías pensar, desde mi conjunto de habilidades. Me veo a mí misma (y al equipo que formamos **Athena Worlds**) creando mundos para explorar. De ahí la palabra "Worlds" en el nombre de la empresa. Nos hemos especializado en crear mundos abiertos y poblarlos con una IA inteligente y creíble. Desde esa perspectiva, un simulador de vuelo o un juego de exploración planetaria se reducen a esos componentes clave. De hecho, como empresa, hemos terminado de completar un proyecto para **Train Sim World** (para **Dovetail Games**) mientras también creamos monstruos en nuestro "survival horror". Para nosotros se trata de crear mundos para explorar. También hemos realizado aplicaciones no relacionadas con juegos para la industria. En resumen, construimos mundos en la pantalla de los ordenadores y los poblamos, ya sea una simulación del mundo real o un universo producto solo de la imaginación. Es más, el mayor aprendizaje que me ha dejado la simulación ha sido la atención al detalle. Si te equivocas, deja de ser una simulación seria. Y por eso he trasladado la atención al detalle a cada proyecto que hago, lo que espero que se refleje en el producto final. ¡Tanto la atención al detalle como la pasión!



Jane Whittaker fue la que decidió contar con Rare para desarrollar la adaptación de la película de James Bond estrenada en 1995.

También has trabajado en cine, incluidas contribuciones a una producción de **James Bond**. ¿Cómo influyó tu experiencia en juegos en tu trabajo en el cine y viceversa? ¿Tu tiempo en el cine cambió tu forma de pensar sobre la narración o la construcción de mundos en del universo videojuegos?

Tuvo un gran impacto en mi trabajo. Aprendí mucho sobre la estructura narrativa y las piezas escénicas que podrían ser enormemente divertidas. También me dio una comprensión mucho mayor del uso del impacto visual para impulsar una historia. El viejo dicho de que "una imagen puede pintar mil palabras" es igualmente cierto en los videojuegos. Simplemente tenemos una imagen en constante cambio y evolución mientras exploramos mundos virtuales. Me enseñó a hacer que todo lo que vemos a través de la lente de la cámara de un mundo de juego tenga significado y valor para la experiencia del usuario.

A lo largo de los años, has colaborado con muchos desarrolladores, desde **Mike Singleton** (**Midwinter**) hasta equipos en estudios grandes y pequeños. ¿Hay un hilo conductor en el tipo de proyectos o personas con las que has elegido trabajar? ¿Y qué es lo que más recuerdas de esas asociaciones creativas?

El hilo conductor para mí ha sido una meta de mi carrera: nunca pisar terreno viejo, nunca repetir experiencias del pasado que hayan tenido éxito para otros. Simplemente nunca he querido hacer un clon de un juego que ya existía. He tenido la suerte de poder elegir mis propios proyectos y he apuntado deliberadamente a que fueran pioneros, con algo nuevo que decir.

Jane también trabajó en Microsoft Flight Simulator X, la edición más importante antes del regreso en 2020.

Siempre he creado mi propio camino. Siempre quiero esforzarme por ser quien crea un género o tendencia en los juegos, en lugar de ser una seguidora. Esto me ha dado la oportunidad de trabajar con las personas más inteligentes y creativas del mundo. He trabajado con los mejores a lo largo de los años. El recuerdo que queda es el aprendizaje. Cada día me quedaba algo nuevo de personas mucho más inteligentes que yo. Podría existir la tentación de pensar que las personalidades más importantes del mundo de los juegos son inaccesibles y distantes. Y no es cierto, tengo muchísimos recuerdos de la amabilidad, la decencia y la compasión con la que me han tratado tantos desarrolladores de juegos. Desde escuchar recuerdos del Holocausto de **Jack Tramiel** (fundador de Commodore y propietario de Atari) hasta las ideas de **John Romero** mientras estábamos en un panel de BAFTA. ¡Incluso **Steve Jobs,** dándome un recorrido por Apple y tratándome como si fuera de la realeza!

A lo largo de tu carrera has formado equipos y contado historias a tu manera, mientras también has vivido de forma auténtica y con coraje. ¿Tu viaje personal ha influido en los proyectos que eliges o en la forma en que trabajas con los demás?

Ciertamente ha habido personas con las que elegiría no trabajar, dados sus prejuicios y actitudes. Me complace decir que son una minoría. Una minoría muy, muy pequeña. Durante muchos años me mantuve oculta en un segundo plano hasta que el mundo estuvo listo para aceptarme, o tal vez hasta que yo estuve lista para aceptar al mundo. Todavía me recuerdan, sorprendidos, aquello de “no puedes haber trabajado en ese juego”, solo porque lo hice apartada de los demás, evitando eventos multitudinarios e incluso reuniones de trabajo. Eso ha cambiado mucho a medida que el mundo que me rodea se ha transformado. Siento que yo también lo he hecho y siento que el mayor problema han sido las ideas preconcebidas. A algunas personas les gusta sacar conclusiones precipitadas sobre mi situación personal y juzgarme basándose en esas ideas. Siento que el mayor problema han sido las ideas preconcebidas. Es más, me han preguntado si soy transexual. Respuesta corta “no”, o “no conforme con el género asignado”, o muchas otras cosas.

En realidad viví una condición concreta. Como gemelos que éramos estuve muy unida a mi hermana, lo que me condujo a más de 60 cirugías para separarme de ella durante la infancia. Sí, mi nombre legal es Jane. Menciono esto porque ha generado en mí una gran pasión por defender la diferencia en nuestra industria, desde la igualdad para las mujeres, hasta la igualdad de color, la discapacidad y la diferencia de género. Dedico gran parte de mi tiempo en trabajar para apoyar a quienes no tienen voz, para que de un susurro pasen a ser escuchados. Por lo general todos ven que la parte inferior de mi indumentaria es muy femenina. Pero no es un reflejo de la moda, sino más bien una declaración de apoyo a las mujeres en el mundo de los videojuegos, que todavía siguen marginadas, y como un recordatorio de mis »

Jane Whittaker en la actualidad, donde sigue desarrollando juegos. Actualmente está con Xenomorph.

raíces y la conexión física que tuve con mi hermana. A veces le sorprende a la gente y me pregunta. ¡Lo que es una excelente manera de aprender!

Cuando reflexionas sobre tu trayectoria, ¿hay momentos particulares, ya sean grandes victorias o logros silenciosos, que te brinden la sensación de un especial orgullo personal?

El lanzamiento de cada título me enorgullece. Recientemente lancé uno para PlayStation 5 y me produjo tanta alegría como poner a la venta un trabajo de ZX Spectrum en 1982. También espero que, de alguna manera, haya podido defender a los desfavorecidos en la industria de los videojuegos. No puedo lograr el cambio por mi cuenta, pero me enorgullece estar jugando un pequeño papel en marcar la diferencia para muchas personas. Espero que cuantos más de nosotros nos preocupemos por los demás, las ondas se extiendan por el estanque ayudando a más y más personas a crecer. Como parte de eso, también me enorgullece enormemente asesorar a otros, desde mujeres en juegos, hasta los marginados y desfavorecidos que trabajan con organizaciones como la fenomenal **Fundación IGDA** que socorre a tantas personas a encontrar su lugar en esta industria que llamamos videojuegos, independientemente de sus antecedentes o “diversidades”, hombres o mujeres.

La industria sigue evolucionando, tanto técnica como culturalmente. ¿Qué cambios has acogido más a lo largo de los años y qué crees que aún necesita mejorar? ¿Y qué consejo le darías a los nuevos desarrolladores que quizás aún no se ven representados en el campo?

En un momento de la década de 1980, cuando comencé en este negocio, los juegos se veían como algo de nicho para niños. Hoy en día, los juegos son para todos y los que hacemos ahora van mucho más allá en llegar a todos los géneros y culturas. ¡Sí, las chicas también juegan! Mi esposa, Claire, no tiene manos y, sin embargo, los juegos han progresado hasta el punto en que puede jugar con **World of Warcraft** junto a otros y meterse en una mazmorra. Otros jugadores no tienen idea de que ella no tiene manos ni piernas.

Ella es igual que ellos en estos entornos virtuales. Ese es un salto cuántico no solo para hacer juegos para Claire, sino para todos. Solo tengo un consejo para los desarrolladores y profesionales de la industria de los juegos que intentan dejar su huella: nunca dejes de perseguir tus sueños. Nunca te rindas porque alguien te subestime o intente decirte que la industria no es para ti. Los sueños pueden convertirse en realidad, pero necesitan compromiso, impulso y pasión. ¡Nunca te desvíes de tu camino!

Para los jugadores, les digo que continúen comprando y jugando todo aquello que quieran jugar. Alza la voz y dinos a los desarrolladores los juegos que quieres. Lo cual a veces es diferente a lo que la industria piensa que podrías querer jugar. Por favor, continúen apoyándonos, pero trabajen con nosotros. La mayoría de los desarrolladores de calidad están profundamente interesados en sus comentarios y ven su trabajo como una asociación con los jugadores.

Recientemente mencionaste que estás trabajando en un "survival horror", incluso a pesar de que te enfrentas a importantes desafíos de salud personal. Eso es realmente inspirador. ¿Podrías contarnos más sobre este nuevo título, qué lo impulsa y por qué te motiva tanto a seguir creando? Y, por último, ¿cómo te gustaría que te recordaran dentro de esta industria?

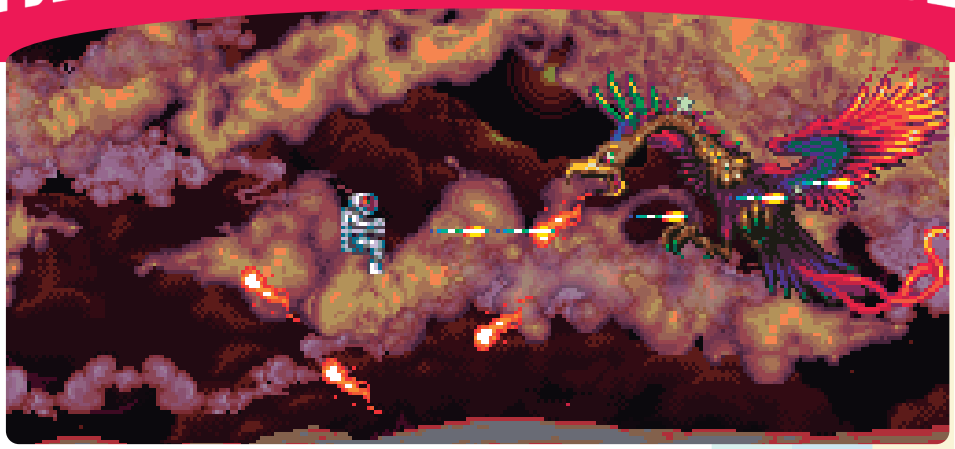
Jane, vestida de policía cuando alternaba varios trabajos además del desarrollo de videojuegos.

Tengo un diagnóstico de esclerosis múltiple aunque espero que nunca me diagnostiquen falta de ideas. Mi nuevo "survival horror" es una especie de continuación personal de **Alien vs Predator**, llamado **Xenomorph**. Para establecer expectativas, el juego no está ambientado en el universo **Alien**. A pesar de las excelentes relaciones con Fox/Disney, en realidad no quería que fuera parte de esa IP. Mi objetivo es tomar todos mis aprendizajes de **AvP** y mis otros juegos para superar los límites de la IA actual, con criaturas que tomen sus propias decisiones. Quería volver a mis raíces de crear juegos llenos de tensión, donde estás atemorizado por lo que pueda haber a la vuelta de la esquina.

AvP nos hizo ganar premios por la atmósfera y ese es mi objetivo nuevamente. Quiero que la supervivencia no sea una cuestión de recolectar 100 unidades de oxígeno y 600 plantas, sino estar a la intemperie, improvisando y buscando comida.

Mi codirector en **Athena Worlds**, **Mike Meaden** (**Star Citizen** y **Forza Horizon**), ha ideado un sistema de creación y supervivencia revolucionario, donde sobrevivir tiene más de crear y adaptarse que de acabar dentro de una rutina tediosa. Un sandbox sobre cómo sobrevives y cómo eliges explotar el entorno y gestionar las amenazas. Prevemos que no habrá dos jugadores que jueguen lo mismo porque se basa en sus elecciones. Es muy ambicioso, aunque suena a exageración. Hemos pasado algunos años trabajando en diseños y algoritmos y en cómo pretendíamos lograr todo esto, antes de compartir cualquier noticia públicamente. Tenemos gente increíble con trayectorias en juegos de mundo abierto y AAA. No estoy creando este juego sola.

AJUSTE DE CUENTAS



No era tan bueno el área de descarga

por **Juan Carlos Sanz**

SUPER NINTENDO

Que el paso del tiempo no nos castiga a todos por igual es un hecho irrefutable. Que con Super Dropzone de Super Nintendo se ha cebado cruelmente, también lo es.

Rebuscando entre los centenares de juegos que analicé en su día en Súper Juegos, en mi década maravillosa de las reviews de 8 y 16 bits, me hizo especial ilusión encontrarme con este **Super Dropzone** de Super Nintendo. Es cierto que es un cartucho que parecía tener olvidado, pero al revisitar las páginas del número 33 de la revista, de repente los recuerdos comenzaron a aflorar en mi cabeza. Recuerdos, todo hay que decirlo, de disfrutar con unos gráficos espectaculares, una acción trepidante y variada, y un apartado sonoro que hace 30 años definiría como “sobresaliente”. Dicen que del pasado te quedas con los mejores recuerdos, no que te imagines cosas que no fueron, y a ser posible no vuelvas a ellos a no ser que se trate de una situación de emergencia, pero yo empiezo a pensar que, o mis gustos han cambiado mucho en este tiempo o mis viajes a la Mancha a ver a mi amorcete me hacían ver la vida de otra manera. Del color de rosa Así que ya os hacéis una idea de por dónde va este **Ajuste de Cuentas**.

Rejugándolo treinta y pico años después, **Super Drop-**

zone me parece un juego entretenido sin más. Y para un rato como mucho, no para abusar de él, de echarle horas como si no hubiera un mañana. Y es que, tratándose de una adaptación del clásico de 1984 desarrollado por U.S. Gold para los ordenadores de 8 bits de Atari, me da la sensación de que el trabajo de **Psygnosis** se queda en un quiero y no puedo. La compañía británica patina a nivel gráfico, algo en lo que no solía fallar, con unos fondos tipo "parallax" en los que las capas de movimiento no terminan de encajar del todo bien. Pero es que además no aporta nada importante a la jugabilidad del original: apenas algún potenciador de armas, tres enemigos desperdigados algo más grandes al final de cada ola (que se repiten continuamente) y unos jefes finales de diseño más que discutible al término de cada uno de los cuatro planetas en los que se desarrolla el cartucho. Y ya está, lo demás es idéntico al original. Muy poca cosa para un remake, que salió once años después en una máquina con un potencial muy superior al que refleja este **Super Dropzone**. Así que le "dropeo" una nueva nota. Ⓟ

Análisis original del juego publicado en el número 33 de la revista Super Juegos (enero de 1995).

ME ROBÓ EL CORAZÓN

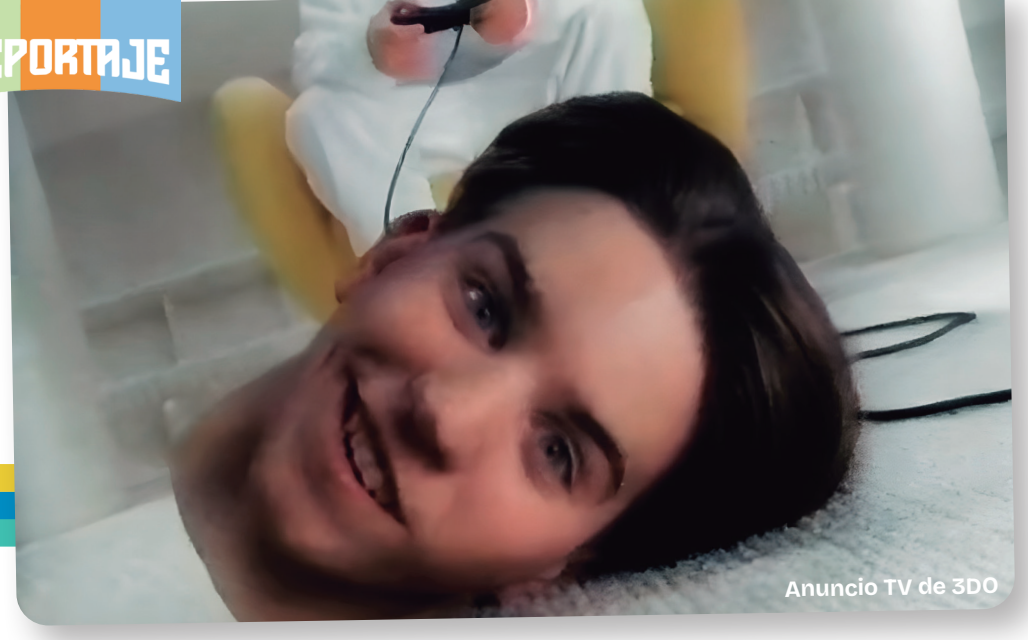
Plok! fue uno de esos plataformas que marcaron a muchos jugadores en los años 90. Parece que Marcos fue uno de ellos y aquí nos explica la razón de que sea uno de los pocos que llegó a conquistar su corazón.

por **Marcos García**

Cromatismo sonoro

A finales del mes de septiembre de 1993 llegó a la redacción de **Súper Juegos** un cartucho prototipo de **Plok!** para Super Nintendo (**USA Version ROM**), que todavía conservo. Nada más insertarlo la melodía inicial se instaló en mi cerebro. La obra de **Software Creations**, encabezada por **Ste** y **John Pickford**, junto a **John Buckley**, **Lyndon Brooke** y los eternos maestros del audio, **Tim** y **Geoff Follin**, demostró que el estudio de Manchester quería y sabía aprovechar el privilegiado hardware de SNES. La review ocupó 8 páginas, con portadilla incluida, y le otorgué un contundente 94, añadiendo que merecía formar parte de un elenco selecto junto a **Super Mario World** y el inminente **Mega Man X**.

Plok! me robó el corazón hace más de 32 años… y aún lo sigue haciendo por su estridente y acogedor colorido, la banda sonora, su jugabilidad "multimiembro", las 38 fases, las adictivas rondas de bonus, los disfraces y la imposibilidad de guardar partida o usar passwords. Luego supe que **Plok!** nació a finales de los años 80 como **Fleapit**, como proyecto de recreativa autofinanciado por los **Pickford** que lo desarrollaron para el hardware **Razz Board** de Rare. Incluso **Shigeru Miyamoto** lo consideró el tercer mejor juego de plataformas, por detrás de **Mario** y **Sonic**. Ahí es nada.



Anuncio TV de 3DO

Multimedia y CD-ROM: 3DO como paraíso del Full Motion Video

Ahora vemos los juegos FMV con la perspectiva de los años y nos parecen un horror. Pero si vuelves a tu "yo" de los 90 seguro que recuerdas la emoción de descubrir un mundo nuevo.

por **José Luis Sanz**

En el otoño de 1993 la industria de los videojuegos tenía claro que quería conquistar nuevas fronteras y confiaba en las nuevas tecnologías para hallar la suficiente legitimidad cultural. Veníamos de una década dominada por conceptos infantiles y mascotas de colores, por lo que en muchos sectores de la industria pensaban que la clave del futuro estaría en la "convergencia": el instante mágico en el que el televisor y los ordenadores o las consolas, se fusionarían en un único aparato. A lo tonto, se estaba gestando el concepto "multimedia" que prometía un Valhalla de novedades y rompía viejos corsés como el del espacio de almacenamiento. De los pocos megabytes que asfixiaban a los desarrolladores en las consolas de 8 y 16 bits, pasamos a 650 MB dentro de un finísimo disco plateado. **3DO**, en la cabeza de **Trip Hawkins**, iba a ser esa respuesta a la ansiada "convergencia" poniendo las herramientas para la llegada de un avance revolucionario: el **Full Motion Video** (FMV).

Night Trap | Si hay un juego que personifica la era del FMV ese es **Night Trap**. Originalmente rodado en 1987 para una plataforma fallida de Hasbro (**NEMO**), encontró su hogar definitivo a principios de los 90 gracias a 3DO (y otras máquinas). La premisa era puro cine "slasher" de serie B: un grupo de chicas (incluida la malograda **Dana Plato,** de la serie **Arnold**) se reúne en una casa que resulta estar plagada de "Augers", unos vampiros que buscan extraerles la sangre. Somos el agente que debe protegerlas.

¿Multimedia igual a secuencias de vídeo?

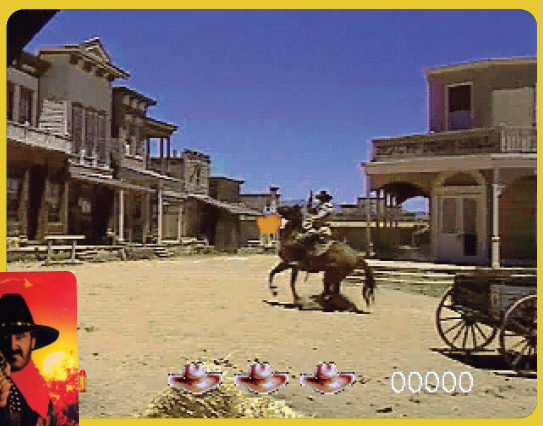
Ya os hemos contado en páginas anteriores que 3DO no se vendía solo como una consola de videojuegos sino como un reproductor de realidades que se podía ampliar con películas, CD de música y hasta fotografías. Todo conectado a una televisión que no necesitaría de ningún periférico más para ser el eje sobre el que girara nuestro ocio electrónico doméstico.

Toda esa arquitectura técnica de la máquina permitió que, de un día para otro, el realismo se convirtiera en un objetivo inmediato y que los menús de los juegos, amén de los propios desarrollos, se llenaran de actores mirándote a los ojos y soltando frases como si fueran robots. Ya no elegías a Mario, Luigi o Bowser para conducir un kart, sino a un tipo con pinta de mercenario, a otro con aires de Marqués o a una desaliñada bárbara con la cara sucia por el humo de los motores de su coche.

Seguramente el primer gran exponente de la moda **FMV** fue **Night Trap**, un juego que en realidad nació en los 80 y que fue un proyecto fallido hasta que encontró su forma en **3DO**. Por mucho que os sorprenda leerlo más de 30 años después, la prensa quedó anonadada ante la posibilidad de vigilar cámaras de seguridad que mostraban escenas reales con actores de verdad en tiempo real; era lo más cerca que habíamos estado nunca de vivir una película "slasher". Sin embargo, pronto quedó claro que este realismo visual era un arma de doble filo. Lo explícito del contenido en vídeo permitía disfrutar de efectos especiales y situaciones tan "veraces" que resultaron perturbadoras para muchos de la época, llevando **Night Trap** hasta el Senado de los EE.UU. para demandar un control de edad sobre estas obras.

Y es que uno de los grandes logros de **3DO** es que fue la primera plataforma que supo canalizar ese nuevo tipo de contenido, y que convirtió al **FMV** en algo más que un mero adorno, algo más fundamental: un detonante cultural que obligaría a la sociedad a replantearse si eso de los videojuegos seguía siendo una "cosa solo para niños". »

Sewer Shark, con John Dykstra a los mandos de los efectos prácticos.



Mad Dog McCree | Antes de que 3DO llegara a los hogares, **Mad Dog McCree** ya era una leyenda en los salones recreativos gracias al formato **LaserDisc**. Fue el primer gran "shooter" de imagen real que lograba que el jugador se sintiera dentro de un western. En **3DO**, gracias al **GameGun**, podíamos recuperar las mismas sensaciones que en los arcades. Fue, con diferencia, de los juegos más recordados de la máquina (junto a su continuación) porque aquí sí, el FMV era relevante y mejoraba la experiencia.

La estética de la Serie B y el impacto arcade

De todas las compañías que se metieron de hoz y coz en el universo del FMV, **Digital Pictures**, bajo el mando de **Tom Zito**, fue la que se convirtió en la productora de facto de este nuevo lenguaje audiovisual. Sus juegos fueron los que, a grandes rasgos, definieron el look de la consola con una mezcla de estética entre la serie B y la sobreactuación que encontró su punto álgido en **Corpse Killer**. Este shooter a lo **Operation Wolf** hizo del FMV su razón de ser, tanto en los escenarios como en los propios personajes que aparecían artríticamente por la pantalla. Intentaba ser real, transmitir el miedo de una película de zombies, pero pronto quedó claro que la ambientación estaba muy por encima de la jugabilidad. El peso del celuloide comenzaba a ser insoportablemente más poderoso que el de las propias mecánicas de juego.

No obstante, para los jugadores que buscaban la experiencia **FMV** de las recreativas en casa, **3DO** era (por el momento) imbatible. La llegada de **Mad Dog McCree** fue un hito de precisión ya que, por fin, con la **GameGun** permitía detectar impactos en pantalla con una latencia mínima, algo poco explorado y casi impensable a ese nivel en consolas anteriores. Incluso títulos como **Sewer Shark**, demostraban que la fluidez del vídeo podía generar sensación de realismo al que acompañaba una banda sonora que lucía especialmente bien gracias al audio **Dolby Surround**.

Corpse Killer, un Operation Wolf con zombies grabados y escenarios reales.

La avalancha de FMV

Como ocurre con muchas innovaciones a las que se tarda un tiempo en descoser las costuras, el **FMV** sirvió de reclamo para vender juegos y cautivar a una audiencia que, lo primero que hacía, era alucinar con eso de poder ver un vídeo en la consola. Y mucho más si encima lo que ocurría en pantalla podía controlarlo de alguna manera. Es por eso que tras los primeros lanzamientos, muchos se apuntaron a la moda

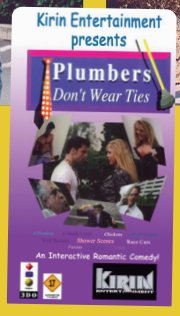
Wing Commander III contó con un reparto de actores colosal: Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Ginger Lynn Allen o Jason Bernard.

y rápidamente **3DO** se llenó de juegos del mismo estilo y concepción.

De toda esa avalancha, **Who Shot Johnny Rock?**, al menos, intentó elevar el listón narrativo utilizando estética de cine negro y una estructura que se atrevía con una especie de investigación no lineal. En este caso, el **FMV** servía para interrogar a sospechosos donde el jugador debía fijarse en pequeños detalles para resolver el caso. Además, la versión de 3DO introdujo una gestión económica añadida donde los errores costaban dinero virtual, demostrando que, de alguna forma, podían explorarse caminos nuevos dentro del FMV y adentrarse en géneros tan exitosos (entonces) como las aventuras gráficas, sin convertir la experiencia en un paseo sobre raíles. Sin apenas miga.

3DO y la búsqueda de exclusivas

Lo que realmente 3DO quiso hacer es consolidar su identidad como incubadora de experimentos que ninguna



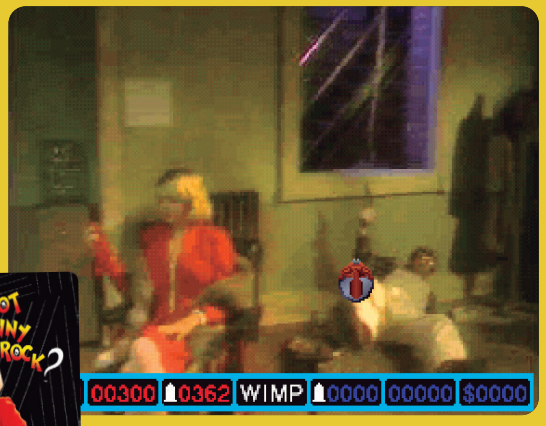
Plumbers Don't Wear Ties | Podríamos decir que es de los peores juegos de **3DO**. Una fotonovela (no hay vídeo) que ha quedado, para muchos, como un artefacto cultural fascinante que representa como ninguno aquellos años 90. No es un juego de acción como tal, sino una trama con voz en off y puntos argumentales donde debemos tomar decisiones. Su relevancia radica en que se lanzó sin que hubiera nadie que lo vetara por su baja calidad, a diferencia de lo que hacían SEGA o Nintendo con sus "seals of quality".

Doom en 3DO tenía proyectado ofrecer escenas FMV para la historia. Pero quedaron tan mal, que al final se descartaron.

otra compañía se atrevería a publicar. Un ejemplo perfecto es el de **Psychic Detective**, de Electronic Arts, un drama interactivo que utilizaba múltiples fuentes de vídeo a la vez. Aunque no lo creáis, fue toda una proeza técnica ya que el jugador podía "saltar" de una a otra (representaban los pensamientos de cada personaje) mientras la escena transcurría, cambiando la perspectiva visual y emocional sin cortes. Seguramente supuso el cénit de la narrativa interactiva, una obra que exigía al CD-ROM una velocidad de transferencia de datos que en aquel instante (1993, 1994 o 1995) **3DO** era capaz de gestionar.

Es lógico pensar que en este entorno de libertad creativa gracias al CD-ROM, incluso estudios noveles pudieron aspirar a revolucionar el mercado. Por ejemplo, antes de alcanzar la fama mundial con **Crash Bandicoot**, **Naughty Dog** abusó de la digitalización de actores reales para crear **Way of the Warrior**. Fue un juego de lucha impactante que se sirvió de la potencia de la consola para realizar zooms y rotaciones de una forma mucho más fluida que en otro sistema.

Sin embargo, toda innovación siempre tiene una cara B, y esta fue la proliferación de lanzamientos que podríamos considerar como basura, amparados en la novedad de una tecnología que estaba deslumbrando a toda la industria. Como parte de ese lado más extraño y surrealista del FMV tenemos al polémico **Plumbers Don't Wear Ties**, una fotonovela interactiva que rompía la cuarta pared, y que para muchos (coleccionistas en la actualidad) se ha convertido en el símbolo de una consola sin



Who Shot Johnny Rock? | Si **Mad Dog McCree** fue el más recordado por tener una conversión perfecta en 3DO, seguramente este **Who Shot Johnny Rock?** fue el intento de **American Laser Games** por refinar esa fórmula añadiendo un argumento más complejo que ofrecía, además, herramientas para llevar adelante una investigación criminal. Ambientado en el Chicago de los años 30, el juego nos pone en la piel de un detective privado que debe resolver el asesinato del cantante de un club nocturno.

Psychic Detective | Si hubo un juego que justificó la existencia de **3DO** como plataforma **FMV**, ese fue este desarrollo lanzado por Electronic Arts. No se trataba de un "aprieta el botón en el momento justo" sino que podíamos ver una escena y comprobar qué pensaban una serie de personajes sobre lo que estaba ocurriendo. Ahí, la perspectiva cambiaba y veíamos la misma escena desde los ojos y sentimientos de esa persona. Una idea atractiva que todavía hoy sigue sorprendiendo a quienes la reviven.

censura. Representaba un mundo donde el vídeo podía usarse para cualquier cosa, desde el drama más profundo hasta la parodia más absurda, siempre orientada a un público adulto que buscaba algo radicalmente distinto a lo visto hasta entonces.

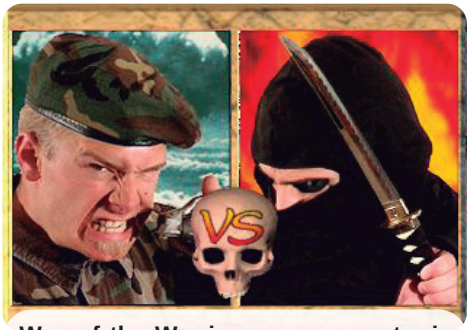
El espejismo de la libertad: adiós a la jugabilidad

A pesar de ese deslumbramiento inicial que sufrimos todos, la era FMV en 3DO escondía una paradoja cruel: cuanto más se parecía un juego a una película, menos "juego" era. Los desarrolladores se enfrentaron a una limitación física insalvable. Un CD-ROM solo podía contener una cantidad finita de vídeo. Esto obligaba a los diseñadores a crear "túneles narrativos" donde la libertad del jugador era sacrificada en el altar de la continuidad cinematográfica. Si queríamos girar a la izquierda pero el director no había rodado esa escena, el juego simplemente no dejaba hacerlo. Así que esa rigidez generó una desconexión completa con los jugadores, que rápidamente le vieron el truco a la "magia" FMV.

El usuario de **3DO** pagó un precio bastante alto por su consola y a cambio creía tener el futuro en sus manos. Pero pronto quedó claro que si ese iba a ser el camino, mejor no recorrerlo. En la práctica, el FMV nos devolvía a experiencias sobre "raíles" como las de **Dragon's Lair** en lo 80 con su LaserDisc, donde el único desafío era pulsar un botón en el momento indicado por un destello en pantalla.

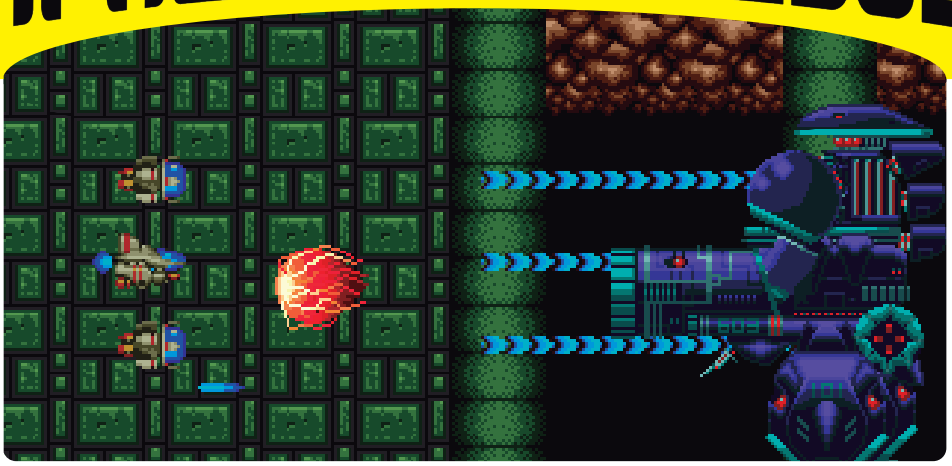
El FMV se convirtió en la "gran mentira", en la promesa de una realidad virtual que resultó ser un teatro de marionetas digitalizado. La prensa especializada, que al principio abrazamos eso del multimedia como la salvación de todo, pronto nos dimos cuenta de que habíamos formado parte del truco.

La fatiga por todos los juegos **FMV** no fue simplemente técnica, sino conceptual; los jugadores recordaron que el alma de un videojuego no reside en la resolución de su imagen, sino en sus mecánicas y su jugabilidad.



Way of the Warrior era un muestrario de actores y escenas en FMV.

APRENDED ABUELOS



Disculpe, ¿me matan de un solo disparo?

¿Puede gustarme un juego que se lanzó 24 años antes de que yo asomara la cabeza en este mundo? Pues ahora os lo cuento.

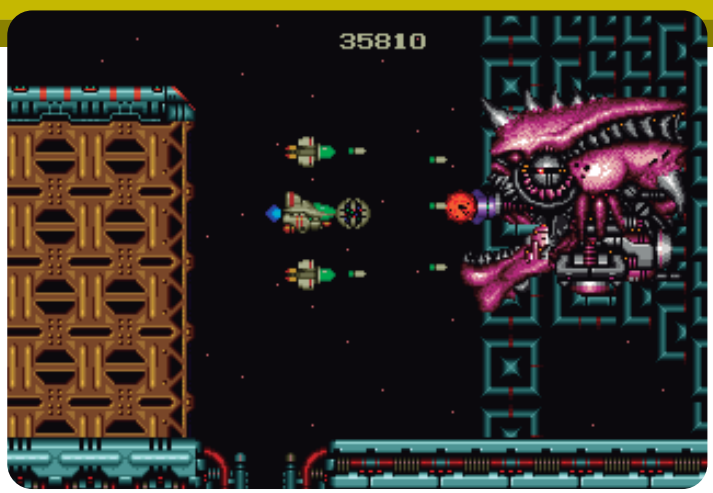
por **Junior**

TURBOGRAFX CD

Ay los viejos marcianitos!, esos grandes pioneros del mundo de los videojuegos…". Tras tener que aguantar durante varios meses a mi padre diciéndome que estos son algunos de los mejores títulos jamás hechos, era consciente de que alguno tendría que probar para la revista. Lo que no esperaba es que fuera **Zero Wing** el responsable de sacarme de mis casillas.

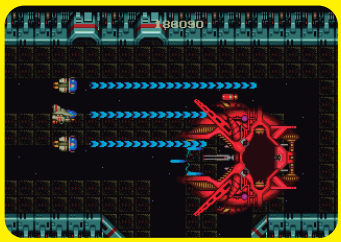
Vamos por partes. Voy a quitarme lo positivo de en medio para luego poder rajar a gusto. Como es de esperar, aunque hace sesenta años no supieran hacer gráficos como Dios manda, he de reconocer que es un videojuego muy agradable a la vista. Puntos extra también al diseño de sonido, ya que con los escasos recursos que había en el pleistoceno, lo hicieron lo mejor que pudieron y sigue sonando bien. También supongo que el diseño de los niveles es bastante bueno, por intrincado, con fases que cambian suficiente y que como te descuides... ¡te matan! Los edificios y el suelo. No los enemigos.

Pero hasta aquí llega la bueno, porque no os bromeo si os digo que jugando a **Zero Wing** me han entrado ganas de estampar la consola contra el suelo. Al prin-



cipio todo bien, disparas, esquivas, puedes capturar al enemigo y lanzárselo a la cara a otras naves y consigues power-ups para tener disparos más potentorros. Pero de repente, te aparece una horda de 35 naves espaciales y ahí es cuando empieza lo complicado, porque más vale que no te toquen ni una sola vez, porque si no estás perdido. Pero esperad, que puede ser aún más gracioso. En el caso de que te maten, reapareces sin ninguno de tus "power ups". Y adivinad, te sale esa horda de 35 naves de nuevo, pero ahora estás totalmente indefenso. Así que prepárate para que te den hasta en el carné de identidad. ¿A quién se le ocurrió esto? La curva de dificultad es absurdamente difícil. ¿Boomer tal vez?

Además, ¿alguien puede decirme por qué las naves espaciales revientan de un solo toque? Imaginaos si en **Star Wars** el **X-Wing** de **Luke** hubiera explotado al primer disparo. **Zero Wing** no es una experiencia espacial realista, así que salvo que seas un gamer que se ha criado jugando a recreativas de marcianitos en un bar ochentero de la A5, **Zero Wing** es una experiencia desesperante e injusta.



Mi padre me ha dicho que os lo diga: "Turbografx CD tuvo una versión mágica, con intros y músicas espectaculares y que Zero Wing sigue vivo gracias a la versión Cosmic Celebration de MD de Shinyuden".

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Los juegos de coches siempre fueron, en los años 90, uno de los géneros más populares y tanto Amiga como Atari ST aportaron su granito al género. Tal es así, que a alguien parece que le dejó huella este título de Gremlin Graphics.

por **José Luis Sanz**

Velocidad real

TURBO CHALLENGE 2

Uno de mis primeros recuerdos de cuando empecé a trabajar en **Hobby Press** en junio de 1991 fue comprobar la rutina casi ceremonial que tenían los chicos de **Micromanía** después de comer. Cuando volvíamos a la redacción, tanto **José Emilio Barbero** como **Javier de la Guardia** se sentaban frente al Amiga 500, cargaban este **Lotus Turbo Challenge 2** y se ponían el modo versus a pantalla partida.

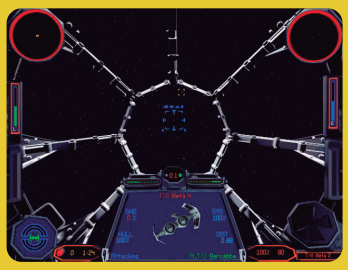
Obviamente yo era de los que se ponía detrás de ellos y miraba sin querer meter la cuchara, no fuera que estuviera rompiendo algún tipo de tradición. Pero a medida que pasaron las semanas, me animé a cargar el juego (con su permiso) y a disfrutar de lo que, entonces, consideraba el "summum" de los juegos de carreras. Un género que me venía gustando desde siempre.

El trabajo de programación de **Shaun Southern** era colosal, con ese "scaling" perfecto tanto de los coches como de la carretera y el escenario. Hasta la música de **Barry Leitch** de los menús, en la que no reparo nunca, me tenía enamorado, a pesar de que con el tiempo resulta que escondía un mensaje subliminal que nos decía, suavemente, "you will not copy this game". Yo, al menos, hice caso.

Mi primer gran multijugador

En línea...

© The Decorium Studio



Un sueño hecho realidad | X-Wing Vs TIE Fighter fue para muchos la consagración de una forma de crear juegos por parte de **Totally Games**: por fin pudimos protagonizar combates online contra otros jugadores a los mandos de los principales cazas de combate y naves espaciales de **Star Wars**.

por **José Luis Sanz**

En los años 90 llegó de forma masiva el juego online a muchos rincones del planeta, y fue con X-Wing Vs TIE Fighter que descubrí un mundo que, entonces, ya parecía el futuro.

En el año 1997 estaba trabajando en **Erbe Software** y contábamos con el enorme placer de distribuir los juegos de **LucasArts**. Nada más y nada menos que los **The Curse of Monkey Island**, **Jedi Knight Dark Forces II**, **Outlaws** y... **X-Wing Vs TIE Fighter**. Uno, que lo de la saga galáctica le tira lo suyo, no se creía que los chicos de Lucas hubieran dado el paso de crear un juego que aunaba todo lo bueno de los viejos **X-Wing** y **TIE Fighter** en un único título online.

Y no solo porque reuniera en un solo CD-ROM lo mejor de ambos mundos, el rebelde y el imperial, sino porque habían añadido la posibilidad de combatir contra otros pilotos estelares humanos. A la vez.

No hará falta explicar, porque ya lo sabéis, cómo estaba el mundo del multijugador online en 1997 o 1998. Era un ecosistema descentralizado, donde como mucho nos podíamos conectar casi de forma directa con un juego sin pasar por salas de esperas, halls ni nada parecido.

Aunque hubo una compañía que dio el primer paso a la hora de buscar una solución a esa nueva necesidad que se estaba gestando.

Estrategias, tácticas de equipo y canal de voz en los 90 para un juego que rompió todos los esquemas.

La “Zona” de Microsoft

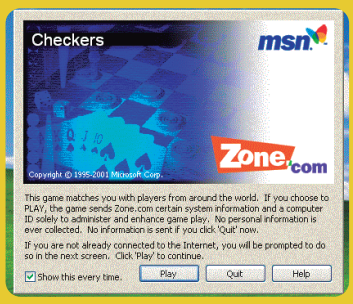
Fue un 16 de junio de 1997 cuando Microsoft anunció el lanzamiento de lo que definió como “una importante expansión de su **Gaming Zone**”, uno de los mayores portales de juego online que había en la época. Y con esa **Zona**, también puso nombre a los primeros juegos que se aprovecharían de su tecnología: **Fighter Ace** y **Asheron’s Call** que, casualmente, fueron presentados oficialmente en el E3 celebrado ese mismo año en Atlanta.

Y parece que el éxito llegó muy rápido porque muy pronto, esa **Zona de Microsoft** alcanzó la cantidad de 275.000 miembros registrados, una cifra récord que la situaba entre las comunidades de videojuegos más grandes de Internet. Solo en el mes de mayo (que ya estaba operativa) se superaron las previsiones internas de partidas jugadas online, con más de un millón.

Combates online contra el Imperio

Como os dijimos, **LucasArts** quiso formar parte de ese ecosistema y puso varios de sus juegos dentro de la **Zona** (a ver, toda la vida la hemos llamado **The Zone**, pero bueno), uno de ellos **X-Wing Vs TIE Fighter**. Y como os decía, como trabajaba en Erbe, pudimos probar las betas en ese nuevo sitio de juego online y comprobar cómo se estaba construyendo un futuro de los multis.

En aquel momento, el trabajo de **Totally Games** fue tortuoso y hasta heroico, por



La Zona de juego | LucasArts siempre fue muy reservada y no solía dar un paso sin asegurarse de que iba a funcionar. Así que para sus primeros pasos online confió en “la Zona” de Microsoft, creada al amparo de MSN. Un lugar muy organizado que imaginó el primer gran entorno online abierto a toda la comunidad con los primeros títulos compatibles.

cómo consiguieron transmitirnos la sensación de luchar contra otros pilotos en la inmensidad de la red. Y es que muchas de las tecnologías que hoy tenemos no existían entonces. Para empezar, las velocidades de conexión de las redes domésticas.

En aquella época eran muy lentas (28.8 K) y con mucha latencia, el mayor obstáculo. Además, no había servidores dedicados baratos por lo que eligieron un modelo "peer-to-peer" para gestionar el volumen de datos a sincronizar. De esta forma, era el propio juego en cada ordenador el que tenía que compartir posiciones, estados y acciones de todas las naves de la partida, a la vez. Así que para reducir datos, se probaron ideas como enviar sólo las decisiones de los jugadores para que cada PC simulara el resultado en lugar de transmitir todas las posiciones completas constantemente.

Eso provocó partidas inestables con mucha latencia que, con el tiempo, se corrigieron y que dieron la razón a **David Wessman**, responsable de "gameplay & story", que fue el que convenció al equipo de que **X-Wing Vs TIE Fighter** no tenía que centrarse en una historia, sino en los enfrentamientos directos entre jugadores.

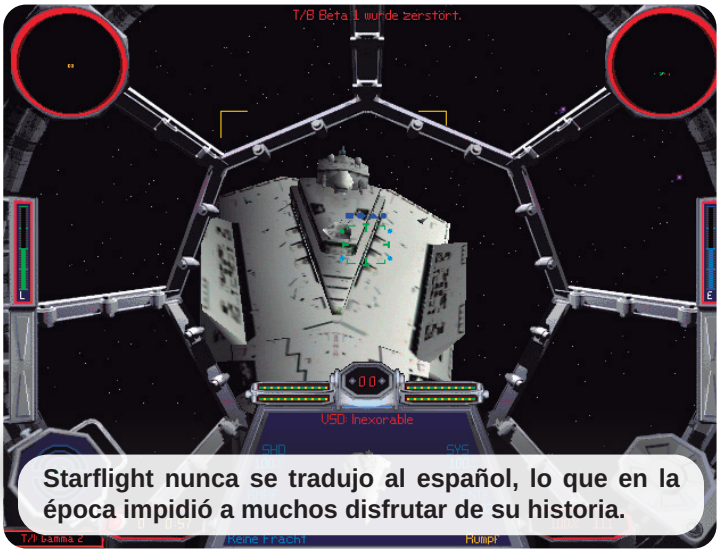
Aunque bien es cierto que esa intención inicial luego se vio corregida con la llegada de la expansión **Balance of Power**, que ya añadía un arco argumental completo con misiones específicas.

Wide screen y para Windows 10 | Aunque el juego llegó en 1997 y funcionaba bajo **Windows 95**, actualmente tenemos una versión que es compatible con los últimos OS de Microsoft e incorpora detalles como pantalla panorámica. Amén de muchos **mods** que han actualizado, sobre todo, la experiencia gráfica.

Un gran bautismo de fuego online

Y sí, como os estáis imaginando, en **Erbe Software** le echamos muchas, muchas horas a este **X-Wing Vs TIE Fighter** dentro de la Zona de Microsoft, con la excusa de que estábamos haciendo el "betatest". Entrábamos y salíamos de las habitaciones (rooms) sin parar. Jugando contra alemanes, ingleses, japoneses y norteamericanos que, al ver nuestros nombres, nos llamaban "espaldas mojadas". Nosotros, como no podía ser de otra forma, les devolvíamos el cumplido llamándoles "rednecks". Un ejercicio de diplomacia online que ya estaba presente en aquel internet original.

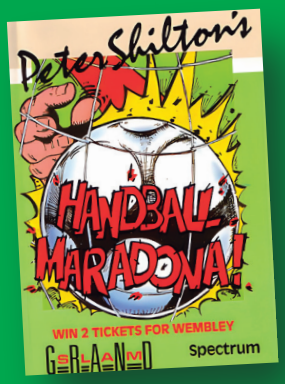
No sé qué me atraía más del online de **X-Wing Vs TIE Fighters**, si el juego en sí o la sensación de tocar el mundo entero en cada partida.



Starflight nunca se tradujo al español, lo que en la época impidió a muchos disfrutar de su historia.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Los estudios ingleses siempre han tirado de humor cuando la tecnología les falla, y prueba de ello fue este juego de "fútbol" con nombre de gol con la mano. ¿Qué tenía para que le robara el corazón al pequeño Jorge en su infancia?



por **Jorge Sanz**

¿Eso es mano?

Peter Shilton's HANDBALL MARADONA!

La Copa del Mundo de México de 1986 será recordada para siempre como una de las más especiales. No porque muchos la viviéramos en la tierna infancia, ni tampoco por aquel gol anulado a Míchel contra Brasil, sino por la "mano de dios" que protagonizó **Diego Armando Maradona**. El gol de Argentina subió al marcador después de que "el Pelusa" empujara sutilmente el balón con la mano, ganando la partida a **Peter Shilton**, el portero de la selección inglesa. Este lance sirvió de excusa para crear un juego que, personalmente, me marcó y que se convirtió en mi referente sobre el deporte rey para ZX Spectrum.

Su planteamiento era revolucionario para la época. Primero, porque en el juego solo controlábamos al portero, que no necesariamente debía ser **Peter Shilton**. También porque no había un desarrollo de partido como tal, sino una cascada de jugadas en el área que debíamos atajar con los presuntos buenos reflejos del guardameta inglés.

Faltas en la frontal del área, corners, balones desde la banda... debíamos afrontar multitud de situaciones intentando siempre evitar el gol. Y ojo, porque fue desarrollado por el estudio **MC Lothlorien**, responsable entre otros de **Barbarian I** y **II**.

La entrevista absurda que definió una época

por **José Luis Sanz**

3DO llegó a España como llegó. Y una entrevista me dejó claro que aquello sería una apuesta fallida. Y no tanto por la feroz competencia de SEGA, Sony o Nintendo.

En el año 1993 estábamos todos jugando en casa con los 16 bits de Nintendo y SEGA. Eso era lo más avanzado que teníamos para llevarnos a la boca y solo el **Mega CD** flirteaba con eso de usar CD. La llegada de **3DO** nos marcó a muchos que, durante algún tiempo, confiamos en el éxito de ese estándar creado por **Trip Hawkins**. Aunque lo más seguro es que a lo largo de 1994 esa confianza ya fuera minándose un poco, ante la inacción de los "partners" por traer a nuestro país (y a otros muchos) una máquina que estaba desperdiciando su ventana de oportunidad.

El modelo M2 de 3DO fue el asidero al que se agarró Goldstar para vender más en el lanzamiento de su consola en España. Te prometían el futuro sin hablar del presente.

La primera, Goldstar

Tuvimos que esperar hasta 1995 para empezar a escuchar los primeros tambores de guerra sobre la llegada de una **3DO** a España. De forma incomprensible para todos, **Panasonic** no movió un dedo y fue el modelo de **Goldstar** (luego más tarde transformada en LG) la que se anunció que empezaría a venderse. Justo en el mismo instante en el que lo hicieron Saturn y PlayStation. La consola de SEGA en julio y la de Sony y Goldstar en septiembre.

Así imaginamos que en las oficinas españolas de la multinacional coreana se pusieron manos a la obra para lanzar su **3DO** en España y en las semanas previas cerraron entrevistas con todos los medios (especializados o no) para dar a conocer las bondades de su producto. Y sí, la cara visible que se encargó de contarnos todo fue la de un trabajador llamado **Antonio Rico**, que tenía el cargo "in pectore" de **Director Comercial**. Ahí empezaron los primeros problemas.

Solo con ese último dato del cargo nos dejaron claro que la consola les había caído encima como un marrón y que no habían tenido tiempo siquiera de buscar a alguien que supiera de lo que nos iba a hablar. Dejar la comunicación en sus manos fue un absoluto despropósito porque ya con las primeras preguntas quedó claro que no sabía nada del negocio, solo lo que le habían puesto en algún argumentario que se encargó de repetir de forma machacona una y otra vez.

Vendiendo algo que no existe

Un periodista de videojuegos no sabe si le están contando una trola porque esté entrenado para detectarlas, sino porque a base de entrevistar o hablar con gente de las compañías ya sabe cómo funcionan las cosas. Cómo se lanza un juego, cuál es el proceso completo, las aprobaciones, el trabajo y el riesgo que hay detrás de cada nuevo título que se decide distribuir, etc. Y cuando el responsable de **Goldstar** empezó a contarnos todo lo que nos contó, era evidente que se estaba tirando a la piscina.

Con el precio, por ejemplo, nos intentó convencer de que era tan alto (69.900 ptas.) porque la máquina iba a ser compatible tanto con juegos europeos como americanos, como si tuviera que ver una cosa con la otra. O que tras el lanzamiento de **Goldstar** en España llegaría todo el catálogo de juegos disponibles para 3DO desde 1993. Era un argumentario que se notaba inconexo, frío y que chirriaba con afirmaciones poco concretas que anticipaban el tachán final que nos tenía reservado.

M2, M2 y más M2

Todo lo anterior podríamos haberlo pasado por alto y "comérnoslo" sin más. Al fin y al cabo una entrevista de estas características no deja de ser un ejercicio de propaganda por parte de la compañía, donde dicen lo que les apetece sin tener que probar nada en ese instante. Pero lo que de verdad nos dejó claro que aquello de **3DO**, al menos en manos de **Goldstar**, iba a ser un gran fracaso, fue la machacona recurrencia a mentar el futuro de la plataforma que, en aquellos meses de 1995, tenía un nombre: **M2**.

Os hemos dejado en la página siguiente la publicidad de **Goldstar** para el lanzamiento de su 3DO en España. Como podéis ver, no vendía lo bueno que la consola tenía en el momento de su lanzamiento, sino lo que iba a tener después, porque ese "millón de polígonos" eran los prometidos por el M2. No por la **3DO** original. Ese fue el gran argumento de ventas que se les ocurrió, amén de lanzar el bulo (que llamaríamos hoy) de que ese cartucho ampliador costaría apenas 15.000 pesetas (90 euros).

¿A quién se le ocurrió vender una consola nueva publicitando realmente la nueva generación? Suena a genialidad, pero lo cierto es que la estrategia fue, cuando menos, suicida. Con la perspectiva del tiempo, entendemos mejor por qué 3DO pasó tan desapercibida, oficialmente, en España.

Y es que estas son las cosas que pasan cuando una empresa no busca personal que sepa lo que tiene entre manos y que tenga experiencia en la industria en la que va a desembarcar. **Sony** puso a los mandos de **PlayStation** a **María Jesús López** (ex de Erbe) y **3DO** a **Antonio Rico**. No sabemos si esa fue la diferencia clave (porque no podemos olvidar el potencial de las propias máquinas), pero desde luego sí fue la más palmaria: María Jesús sí sabía de videojuegos y Antonio Rico no.

Y lo que es peor, en los siguientes años figuras del mismo corte, que podían trabajar vendiendo tabaco o yogures, comenzaron a llegar al mundo del marketing de videojuegos. Y ahí se echaron a perder muchas compañías que dejaron atrás la pasión y comenzaron a exponer sus argumentos de ventas a lo ChatGPT.

opciones

Goldstar

Con el M2 en el horizonte

La 3DO es, junto a la Neo-Geo de SNK, la máquina de nueva generación que más tiempo lleva en el mercado, concretamente desde noviembre de 1993. Curiosamente, en estos dos años transcurridos, Panasonic nunca se ha decidido a traer de manera oficial la consola a nuestro país. Finalmente, ha tenido que ser Goldstar, con el lanzamiento de su propia versión de 3DO, quien introduzca en nuestro país la máquina de **Trip Hawkins**.

La consola está disponible desde finales del pasado mes de septiembre y su precio ha sido establecido en 69.900 pesetas, una cifra quizá demasiado elevada teniendo en cuenta el ofrecido por sus más directos competidores. En este sentido, no hay que olvidar que los dos años de vida del sistema 3DO suponen una lógica reducción de sus posibilidades respecto de las consolas de nuevo desarrollo, algo que viene a solucionar en parte el anunciado M2. Los propios responsables de Goldstar justifican este elevado precio en un, no muy claro, mare magnun de compatibilidades. Según **Antonio Rico**, director comercial de Goldstar en España, este elevado coste viene propiciado por la distribución en nuestro país de la máquina, adaptada para soportar títulos tanto europeos como americanos; algo que no queda muy claro, ante la compatibilidad demostrada de los juegos

En la fotografía Antonio Rico, director comercial de Goldstar España, muestra su 3DO.

PANASONIC 3DO M2

La nueva Panasonic 3DO M2 se pondrá a la venta en diciembre en EE.UU. Por su parte, Goldstar ha anunciado el lanzamiento de su máquina para la próxima primavera, coincidiendo con Ultra 64. Su precio llegará a las 80.000 pesetas.

Esta es la imagen que presentará la nueva 3DO M2 de Panasonic. Goldstar también tendrá la suya.

europeos distribuidos por Electronic Arts España, otrora Dro Soft, como *Theme Park, Wing Commander, Rebel Assault* o *The Need for Speed* en máquinas americanos.

Asimismo, Goldstar ha anunciado que la ampliación a M2 para 3DO que permitirá, entre otras cosas, la presentación de un millón de polígonos por segundo, vídeo digital MPEG y duplicar la potencia de 32 a 64 bits, estará disponible para su comercialización el próximo mes de abril de 1996 al sorpresivo precio de *tan sólo* 15.000 pts. Nada más el cartucho MPEG de Saturn ya cuesta 31.000 pesetas.

Octubre de 1995

8

Página de la revista Última Generación, donde publiqué la información que nos transmitió Antonio Rico sobre el lanzamiento oficial del modelo 3DO de Goldstar en España.

SI QUIERES TENER **HOY**
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS

SI QUIERES JUGAR **MAÑANA**
CON UN MILLON DE POLIGONOS

TU QUIERES GOLDSTAR **3DO**

3DO

Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: **32 bits.**
Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: **64 bits.**
Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.

Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.

Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.

Y de regalo

GoldStar

GOLDSTAR ESPAÑA: AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54

SI TIENES **130** PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO

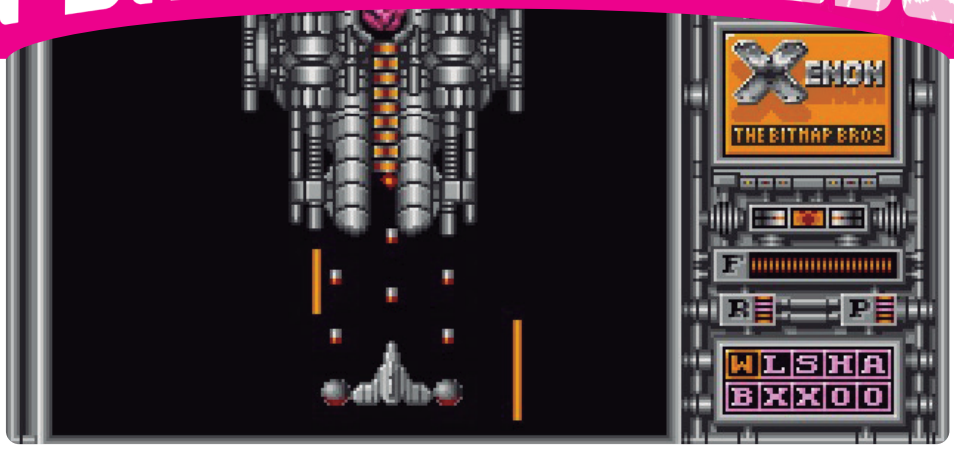
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA

Nombre del Padre: _____ D.N.I. del Padre: _____

Dirección: _____ Ciudad: _____ Tel: _____

Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)

PLACER CULPABLE

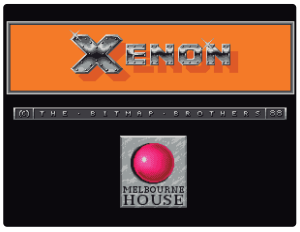


Con los Bitmap llegó la revolución

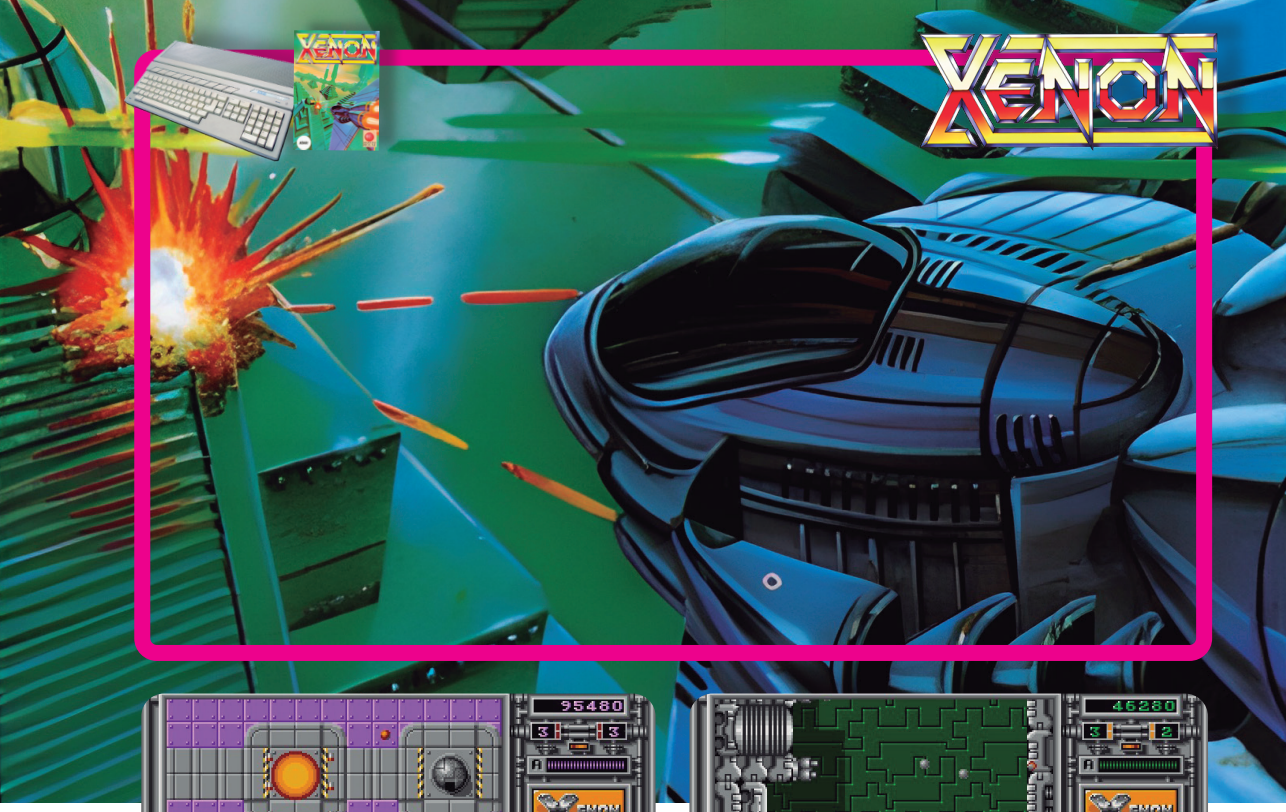
por **Marcos García**

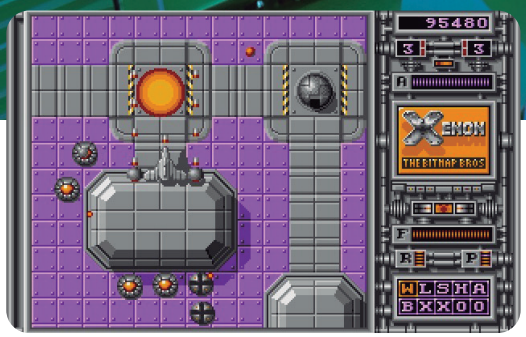
Pocos juegos de 16 bits me influyeron tanto como Xenon. Incluso llegué a jugarlo de manera furtiva en unos grandes almacenes.

El primer juego de **The Bitmap Brothers** fue un impacto directo a mi línea de flotación; de repente, ya no quería saber nada de mi querido Spectrum. Desde las primeras pantallas de preview hasta el análisis en **Computer & Video Games** de marzo de 1988, con portada incluida, mi mente solo se centró en un shoot'em-up vertical que hacía palidecer a muchas recreativas. De hecho, se convirtió en coin-op de **Arcadia Systems**, pero esa es otra historia… y no tan divertida. Tengo varias anécdotas asociadas a **Xenon**. La primera: le enseñé a mi profesor de inglés del instituto el artículo de la revista británica para que me lo tradujera a la perfección. La segunda: mi hermano y yo planificamos una operación encubierta en unos conocidos grandes almacenes; mientras uno distraía al dependiente, el otro sacaba el juego de su caja e introducía el disco en un **Atari ST** que reinaba en el departamento de informática y videojuegos. De hecho, repetimos la jugada con varios títulos más, incluidos **Overlander**, **Eliminator** y hasta **Alien Syndrome**. Meses después, con mi Atari 1040 STFM ya en casa y el **Power Pack**, con sus 20 "titulazos"

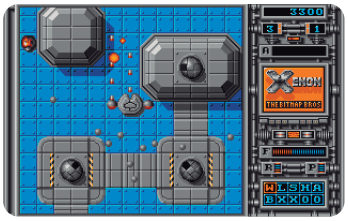


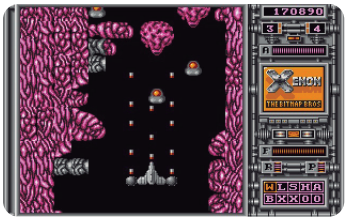
ATARI ST

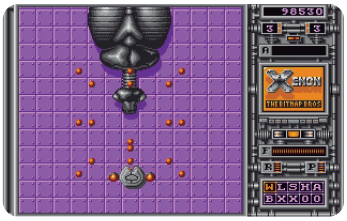




haciéndome ojitos, por fin pude disfrutar de **Xenon** en la quietud del hogar. Recuerdo perfectamente que compartía disco con **Bombuzal** y **Bomb Jack**. La obra inaugural de **The Bitmap Brothers** se convirtió, así, en un punto de inflexión y sentó las bases de la revolución de los 16 bits, exigiendo a gritos un estándar mínimo de calidad para el resto de lanzamientos, muchos de los cuales quedaban incluso por debajo de sus hermanos menores de 8 bits. En un plano más técnico, hay que decir que **Xenon**, llamado **Kelly X** durante su desarrollo, nació en los circuitos de Atari ST, se lanzó junto con la versión de Amiga y, posteriormente, en el resto de sistemas. De hecho, sigo prefiriendo escuchar la inolvidable banda sonora de **Dave Whittaker** en formato "Yamahero" de ST antes que en Amiga, aunque esta última máquina tuviera un canal más y sonara más elaborada y "real". Desde aquí quiero rendir homenaje a **Mike Montgomery**, **Eric Matthews** —la inolvidable cara y voz que anunciaba los cuatro sectores del juego— y **Steve Kelly**, los fundadores del legendario estudio, por haber protagonizado uno de los capítulos más importantes de mi vida como jugador y del universo evolutivo del videojuego. **Xenon**, a día de hoy, es mi placer culpable.







Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay González Darias
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sánchez
Alberto Flores del Río
Alberto Germán García García
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejo Cabrera Dorta
Álex Gil Sánchez
Álex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Ángel García García
Angel Luis Rojo Rosa
Angel Reyes Oliva García
Antoni Moragues Darder
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Sánchez López
ARKRetro
Arturo Blanco Pereiro
AvalonZGZ
Beatriz López López
Benat González Aberasturi
Benjamin Mañas Cárdenas
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carlaidus
Carlos Barbera Ballester
Carlos Casado Freire
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán Gil
Carlos Insúa De La Fuente
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Prados González
Cgmorcillo
Corvincustom
Cppsvx
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Montealegre Claramonte
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Mazuelos Maraver
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Dcourense
Diego García Sánchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández Gutiérrez
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Condo Folgado
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martín Laso
Ernesto Viejo
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Eva López Merino
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Félix Yuste Lledó
Fermín Bernaus Berraondo
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francesc Quilis
Francisco Alarcón Parra
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Huerta Sánchez
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Francisco Vera Soto
Gabriel García Pavía
Gamer De Usera
Gerard
Gonzalo Martín Sánchez
Gorka Touzon
Gowayn
Guillermo De María Madina
Gustavo Bernaldo de Quirós
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Hiromaru Hajime
Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock
Iñigo Gabilondo Cuéllar
Itho
Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Iván_R_Sprinter_Trueno_AE86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rangel
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Álvarez Rodríguez
Javier Bardal Prieto
Javier De Miguel Varela
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Javier Munarriz
Javier Villanueva Mangier
Javierlarrosa
Jesús Fernández Antón
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil de la Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Latorre Ferrando
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebriá
Jorge Llorens Badelles
José Ángel Nacar Perez
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Enrique García Martín
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Jiménez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Castro Sola
José Luis Cebrián Pagué
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Nava García
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Martínez Aguilar
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Rafael Diéguez Molero
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García de Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan De Sala Reina
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Torres García
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Manuel Méndez Rey
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Ramón González Sebal
Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Garrido Pérez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lluis Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarría
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Pérez de Mezquia Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodríguez
Luis Tomás García Sánchez
Mallynoshow
Manu Siles Martín
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Gámez
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Marco Antonio González Muelas
Marcos Morcillo Rueda
María Teresa Rodríguez Calvo
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Ager Vázquez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Ángel Yestera Vaquero
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Nacho Abril
Natahari
Natalia Rodríguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Niko Fdez. de las Heras Souto
Octavi Goñi Borrull
Oneredbox
Óscar Carreño Riera
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas Perales
Papagamers
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
PowerCMIS
Rafael Alfaro
Rafael Carvajal Palacio
Rafael López Olmeda
Rafael Martín Elvira
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl Carrillo Aka Metsuke
Raúl Carrillo Garrido
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Meri Boronat
Roberto Martín Fernández
Roberto Sánchez Santos
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén García Gómez
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubens Fernández Amoros
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Márquez Solís
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernández
Sergio Freire Astray
Sergio Roldán
Sergio Suárez García
Simon Gómez Cabanelas
Stratojet
SuperWoch
Takumi_Eol
Tom Gangoiti Medina
Tomás Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Ushiku
Ushiku + Sombra
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Víctor Díaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Víctor Gómez García
Víctor Llamazares López
Víctor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Víctor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Fecha de cierre del listado 30 de enero, 09:25h.

PRÓXIMO NÚMERO

Nº13_Años_buenos_malos

Fama, éxito, problemas y caída. Los juegos se valoran siempre por criterios subjetivos pero, ¿es posible que todos nos pongamos de acuerdo en algo? Parece que sí...

¿Sabéis de qué hablamos?

STAFF

Hecho con Pixels nº12

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Marcos García, Juan Carlos Sanz, José Luis Molina, Jorge Sanz y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

TIENDA
tienda@**hechoconpixels.com**

KECKO CON

PIXELS

ISSN 3045-5901 00012
9 773045 590003

PIXELS

12